



ブパソコン3大秘術である。

プリントショップⅡ MSX版を活用せよ。

操作は簡単。すべて選択式である。



選択式操作だから特別なコードやキー操作もいらない。オリジナルの レターヘッド・グリーティングカード・カセットインデックスカード・はがき (裏面)・ポスター・横断幕など、簡単にできる。自分だけの便業やオシャレ



なパーティー招待 ボブイリに。カソテレン・スペリに。カリジョへセットのカーツトリンナレン・トに毎年に一イベントのがスター、運動会 模擬店のといいでは、メニュー応 現して、個性をほしいものだ。

表現力も豊富。書体14、イラスト126、飾り枠19。

なんと英文12書体、和文2書体、イラストは126種、キレイな 飾り枠も19種。メッセージにふさわしい表現を選びたまえ。

オリジナルイラスト作成、可能だ。

簡易グラフィックエディターでオリジナルイラストも作成できる。この世にただひとつのオリジナル作品を描くことが出来るのだ

作品派?実用派?2種のリボン。

あの子へアタックするこの1枚だ/という作品派ならマルチカラーリボン。 何はともあれいっぱい印字、という実用派なら黒リボンで。じっくりえがくか?たくさんつくるか?リボンの使い分けもプリントを多彩にするのだ。

手づくり印刷キット

プリントショップⅡ

Print Shop

MSX 2 200 × 2 C 1989, Sorry Corpora

HBS-B014D標準12,800円(税別) C Brodent

C 1989, Sony Corporation C Broderbund Japan

ボンカートリッジ(黒)HBP-R1標準価格700円(税別) マルチカラーリボンカートリッジHBP-R1C標準価格1,000円(税別)

機能充実の上、エンピツ感覚で使える。 諸君の有能な書記となるだろう。



●画面表示はゆとりの30文字×20行●ブルダウンメニュー方式採用の上、MSX-JE対応であるから、 漢字変換も高速で使いやすい。●JIS第1・第2水 準対応。文字修飾機能も文字サイズも豊富だ。

●ブロック編集機能で文書編集はラクラクだ。●約100種類のイラスト集も有難い。

高機能日本語ワープロソフト

文書作左衛門

MS32 HBS-B012D標準6,800円(税別)

葉書ならまかせていただきたい。 諸君のネットワークづくりを助けよう



●約1,000件の住所の多重検索なども可能である。● 毛筆書体(JIS第1・第2水準対応)で宛名印字できるのだ。レイアウト表示だってついておる。●簡単操作のガイダンス画面表示。裏書専用ワープロ付きなので葉書のことならおまかせである。



住所録ソフト

はがき書右衛門

1332 HBS-B013D # 7,800円 | 130mm | 130



「ゲームづくりへの情熱をかなえてさしあげよう。「ゲームプログラミングツール(F1XDJ専用)」と「ゲームプログラミング解説本」がゲームづくりを、手助けしてくれるのだ。もちろんBASIC解説書もBASIC文法書もついておる。君もオリジナルゲームづくりに挑戦してみよう。
日本語処理機能も当然標準装備だ。F1XDJは、MSX2+の標準仕様漢字BASICとJIS第1水準漢字ROMに加え、〈JIS第2水準漢字ROM〉と約15万語(複合語含む)内蔵の連文節変換辞書ROMも標準装備。MSX標準日本語処理機能〈MSX-JE〉も内蔵している。も

う日本語は万全であるぞ。 ②FM音源であるから、ゲームの音は 陸場感十分。8オクターブ9音同時発音/メロディー6音・リズム5

音、音色データ64音、リズム5音のみごとなFM音源。

今まで通りPSGももちろん装備。4まさ に自然画モードである。1.9万色の自然画再現。

5 もちろん横スムーズスクロール可能である。

クリエイティブパソコン F1 D

HB-F1XDJ標準69,800円(税別)



MSX界の

実力機だ!



CREATIVE MIND D< See EUSITS.

MSXパソコンの力を引き出す鮮明画面である

トリニトロンカラーモニター CPS-14F1

CPS-14F1 ##60,000円 ***

カラー印字である。

コプリントシャ・プロと

組み合わされば、協力ラー
でオリシェル策勢有能。グラ
フィックエディターでつくっか

CGのハードコピーが、カラーでできる。 2マルチフォントだ、6種の 書体を誇る。 3JIS第1・第2水準漢字ROM内蔵の24ドットである。

ーマルカラー漢字プリンター HBP-F1C ##49,800円 級別

※フルチャラーリギングの印字は 中空により 時間のナルス個々とは



© 1988 T&E SOFT

アニメーション大好きユーザーに捧げる。アドベンチャーゲーム初、前代未聞の全編アニメ ーションを実現。地球と宇宙空間の二元で繰り広げられる、近未来SFアドベンチャー 「21世紀後半、太陽系外への人類移住計画をめぐる陰謀が引き起こす、太陽系滅亡の危機!!」 マウス完全対応により操作性が従来よりも格段に向上。 ●メロディーモジュール









サイオブレード・スーパーレイドック・レイドック2

- 1 サイオブレード組曲 (アレンジ・ヴァージョン)

- □ サイオブレード報告(アレンジ・ケァージョン)
 ② サイオブレードオリジナルサウンド全16曲
 ③ スーパーレイドックオリジナルサウンド全14曲
 ⑤ レイドック2 組曲(アレンジ・ヴァージョン)
- ⑥ あーぱーみゃあどっくオリジナルサウンド全4曲

全国のレコード店にて 好評発売中!!

T&E SOFTの最新作義数がイツパイク・ 環販売ご希望の方は現金書館で料金と商品名・機種名と電話番号を 記の上、当社宛お送りください。(通道希望の方は300円つラス) ガシンNa20に希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、請求 をお送りください、(業権での請求はお助わりします) (年カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタ づ請求券をお送りください。(集権での請求はお助わりします)

以造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト 〒465 名古屋市名東区豊か丘1810番地 PHONE 052-773-7770 |

表記のソフトウェアフロクラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。 レンタルや無断コヒーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。 MSX is a trademark of ASCII corp.

CONTENTS UN



本書に関するお問い合わせは ☎03-431-1627**△**

読者のみなさまのお問い合わせは、休日を 上の番号で受付けてい なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えし

28

70

94

ATTACK★おりしさを徹底攻略

裏情報全公開/ 高得点をめざせっ/



16世紀のロデラーンに起きる事件をマップで攻略



エドナまでの攻略と複雑な情報を整理する



16

NEWS★早くやりたり新作情報







· *96*

▲ファミスタ

▲ファンタジーゾーンII ▲ファンタジーIII

時代劇の世界が舞台のミステリーAVG

いよいよ完成/ 究極の野球ゲーム/

.*98*

100

ファンタジーシリーズの完結編

102

4人のお姫様を 田代まさ 救うアクション 田代まさ ·· 104

中国から麻雀よりおもしろい *105* ゲームがやってきた

禁断の女子寮へ潜入する 106 エッチなAVG

fan ディスクステーションの情報ページ 初夏号『スーパーコックス』ミニ攻略 107 4~6月号連続の特別企画もついに最終回。109名様に贈る/

ファ	ンダ	4	······ 37
----	----	---	-----------

● 1 画面7本+N画面2本+FP部門1本

はじめてのファンダム・・・・ 68

●あのきれいな多色刷りが ピクニック気分でよくわかる

12

●日本の心/FM音楽館のテ

· 20

●ゴーファーの野望/ぎゅわん自己/激ペナ大会〈全国版〉春の選抜・決勝|

92

●同じジャンルのゲームが対MSXと対人間でどう変わる?

トクしちゃう情報満載で今月も明るいインフォメーション

ファンファンボックス・・・・・・・・・・・ 32

●MSX SPRING TOUR'89報告……ほか

●マスター・オブ・モンスターズ:キャンペーン7楽勝法/信長の野望⟨全国版⟩: 新しい兵糧攻め

ゲームの隠された楽しさに迫る/

●第2回/『マスター・オブ・モンスターズ』: ザヨキャラという人生

THE LINKS INFORMATION PAGE · · · · · · · 74 ●いろんなメールを集めてLINKSライブ/

M·FANスーパーデータ学 ········· 108 ●第2回/見たいゲーム・買いたいゲーム・よかったゲーム

●今月は3月15日から 4月14日まで 109

110 ● THEプロ野球激突ペナントレース2/マイト・アンド・マジック2/カオス エンジェルス/ハイディフォス/ガンシップ/ホワッツマイケル/ファンダムラ イブラリー⑤/スペシャル企画・信長の野望〈戦国群雄伝〉

MSX新作発売予定 ······ 115

●4月21日現在の情報を満載

●MSX SPRING TOUR'89 ····· 116 **, ゼント** ●掲載ソフト33本プレゼント・・



帰ってきたパックマン

もう、日年前。路地裏のゲーセンや喫茶店なんかで、熱中してたパックマン。エサを食べるように、なけなしの100円玉を食べられていたっけ。と、昔を思い出しつつパックマニアを手にしたが……。パワーアップしたパックマンはとってもムズイ!! 攻略データをしっかりチェック、高得点を狙えっ/





○うじゃうじゃっとモンスター

エサをパクパクなめだ

マップに散らばるエサを、全部食べればラウンドクリア。でもそれだけじゃ、高得点はとれない、なんてことは当たり前。一定数のエサを食べるとターゲットやアイテムが出てくる。それを効率よく取らなくっちゃいけない。もちろん、得点数とアイテムの効用をきちんとチェックしとかないとね。



♥すたこらさっさ、逃げるが勝ちよ!!!



CHECK 1 アイテムをのがさずにとるのだぞう!

一定数のエサを取ると出る。各ラウン 特殊な効果を持つ2 スペシャルアイテムと同じグループだが、得点のみのター ドごとに2回出現。 得点が決まってる。 ゲットだ。ナムコゲームのキャラクタ、ギャルボスもあるぞ。 個の重要アイテムだ。 チェリー バナナ スーパーエサ キャンディ バーガー シルバーベル 9000点 1000点 5000点 4000点 7000点 1000点 スピードアップ!! シルバーキー ストロベリー ソフトクリーム グリーンアップル ピーチ ーピングアイテム? 2000点 6000点 4000点 7000点 10000点 オレンジ ダブルエサ ギャルボス アイテムもターゲッ 3000点 5000点 7000点 7650点 7650点 トも、一定時間が過 ぎると、消えてしま かみつき得点がスキッ シルバーギャルボス アップル チョコクリーム プ!! 7650点も楽々 う。取り損なうなよ 4000点 8000点 6000点 7650点

CHECK POINT 2 パックマンの基本動作を習得/

特技はジャンプ!

ジャンプをうまくコントロールできたら、だいたいのピンチはきりぬけられる。特にななめ飛びのテクニックは、絶対に必要だ。特に後半になるとね。 Let's Try!!









イジケモンスターをパック

ラウンドに4つあるパワーエ サを食べると、一定時間、モンスターがいじける。青くなっている間に反撃だ。多くのモンスターを近くに引き寄せて、続けて食べれば、400、800、1600、と得点が倍々に増えていく。フ 匹目のモンスターから、最高の7650(ナムコ)点になる。それには、パワーエサを続けて食べて、効果を持続させたり、3匹目から7650点になるダブルエサを食べたりしなくちゃね。



てから…… ク。

パワーエサをパ



追いかけてって

POINTS

さて、基本の得点については ここまで。ここからは、具体的 な技に挑戦だ。

クリアのポイントは3つ。エ サとジャンプ、そしてマップに いくつかある、モンスターの一 方通行路。もちろん、マップと モンスターの性格を理解して、 パックマンをあやつることも、 大事だ。 前半はモンスターが遅いので、ラクに点数をとれる。でも、後半、モンスターはスピードアップするわ、イジケの時間は短くなるわ、おまけに、モンスターの数も増えるわで、もう大変/ここに紹介したデータを活用すれば、どんなピンチでも大丈夫(のはず)。全23面クリアを目指して、いざ、ゆかん!!

切かンプテクニックをみがけっ!

ジャンプ力は、各ラウンドのス タートから、一定時間すぎると、 少しずつ低下していく。でも、フ ルーツターゲットか、ノーマルタ ーゲットを食べれば大丈夫。

一クットを良べれば大丈夫。 今にも食いつかれそうなほどモ ンスターが接近しているときにも



離せくとジャンとジャン

ジャンプは有効だ。ジャンプする とモンスターは上目づかいになり、 少し引き離せるぞ。











3種の工学を宿効に値え

3種類の特別なエサの違いを チェックしよう。

ラウンドとパワーエサの残り数 4つ全部か、あるいはそれ以下か で、出てくるアイテムが決まって いる。次のページのマッブに、そ の表があるので、しっかり活用し よう。



○多く引き寄せておけば、連続して イジケモンスターを食べられるぞ





食べると、モンスターがいじけ、モンスターの動きのパターンが、逆になる。 効果が切れる前に、次のパワーエサをとれば、得点は続けて倍々になっていく。





これを取ってイジケモンスターを連続して食べると400、1600、7650点と得点がスキップして増える。この効果はパワーエサを食べるたびに死ぬまで有効だ。





これを取ると一定時間パックマンのス ピードがアップする。だから、パワーエ サを取ってイジケモンスターを追いかけ るときにとってもウレシイのだ。

- 清重行で電ンスターから延げる!!

次のページの、マップの矢印が、 大事な一方通行だ。モンスターは、 この矢印の方向にしか進めない。 パックマンがジャンプして、追 いかけてきたモンスターの目が、 上を向いているときは、この一方 通行を無視して、入ってくる。注

意することだ。

追いかけられて、ここにうまく 逃げこめば、モンスターは遠回り をしてくれる。

この一方通行の場所を、よくおぼえて、ゲームの展開に、やくだててほしい。



●追われても、うまく 一方通行まで行けば



○ヒョイっと入ってしまえれば、ひと安心。



○モンスターは追いかけて来ないのでした

CHECK 4

マップの中には秘密がたくさん

BLOCK TOWN 387



ア	ラウンド	フルーツ	残りパワーエサが4	残りパワーエサが3以下
1	1	チェリー	スーパーエサ	ダブルエサ
テ	2	ストロベリー	スーパーエサ	ダブルエサ
4	12	ベル	ギャルボス	ダブルエサ
リ	13	+-	スーパーエサ	ダブルエサ
ス	14	+-	シルバーキー	スーパーエサ
1				

ブロックの町! 街角でドッキリ!

一番はじめのワールドで、直線が多く、クリアしやすい。モンスターには、縄張りをもっているものがいる。クライド、ピンキー、インキー、そしてブリンキーだ。そのほかのモンスターにはない。それぞれの縄張りは10、11ページにくわしく書いてるのでそっちを見てほしいのだが、ブロックタウンには、守備期間が5回ある。追いかけてきたモンスターが、急にいなく

なったら、守備期間と見ていい。 守備期間中、モンスターは縄張りに戻っていく。その期間をうまく見計らって、部分ごとに攻略しよう。特に前半ではイジケの期間も長いので、しっかり連続食いをして高得点を狙いにいこう。このへんでビビッているようじゃ、先が思いやられるぞ/ガッツでパクパクなのだ/



4つのワールドの政略態を徹底的に



パックマンめ公園!楽しいな!

細かい操作が必要なワールドで、守備期間はスタート直後だけだ。つまり、スタートした時に、モンスターの向かう方向が、そのモンスターの守備範囲というわけだ。左右に張り出した通路は、

反対がわにつながる、ワープ 通路になっている。ここに入る と、ワープしてまた元のマップ にもどってくるというわけ。も ちろんモンスターも入ってくる ので使うときには注意が必要。 単純な道筋なので、いちどに何 匹ものモンスターに囲まれたり すると、やっかい。はさまれた ら、逃げ道がないからね。

2番目のワールドのわりに、 結構むずかしかったりする。他 のワールド3、4もむずかしい が、マップとしてはいちばんむ ずかしいのではないだろうか。 くれぐれもモンスターにパクっ てやられないよう、心してプレ イしてねっ/

PACMAN'S PARK



ア	ラウンド	フルーツ	残りパワーエサが4	残りパワーエサが3以下
1	3	オレンジ	ダブルエサ	ダブルエサ
テ	4	オレンジ	キャンディ	スーパーエサ
4	5	アップル	グリーンアップル	スーパーエサ
リ	15	+-	スーパーエサ	ダブルエサ
ス	16	+-	スーパーエサ	スーパーエサ
1	17	+-	バーガー	スーパーエサ



SAND BOX LAND SUKTIVES



ア	ラウンド	フルーツ	残りパワーエサが4	残りパワーエサが3以下
1	6	アップル	ダブルエサ	スーパーエサ
テムリ	7	バナナ	スーパーエサ	カップ
4	8	バナナ	スーパーエサ	スーパーエサ
J	18	+-	ダブルエサ	シルバーギャルボス
スト	19	+-	シルバーベル	シルバーベル
1	50	+-	バーガー	スーパーエサ

砂場の国は、海の中だよん!

ワールド3は、ワープ通路に も、エサが置いてある。細かな 操作が要求されるという点では 全ワールド中では、1番ではな いだろうか。しかも恐ろしいこ とに、このワールドには、ジャ ンピングモンスターがいるのだ。 要するにパックマンとおなじよ うにモンスターもジャンプする わけだ。

守備期間はスタート直後だけで、ワールド2と同じように、 モンスターは動きだす。一方通 行は2か所だけで、下のほうに あるだけだ。

ということは上のほうには、 一方通行がないということで、 この部分がなかなか、やっかい だ。パワーエサと、モンスター の基地が近すぎて、へたに食 べるとすぐ復活されてしまう。 注意しなきゃいけない。そ れに、中央の池が大きくて、 ターゲットを取りに行き にくいことも、あるだろ う。マップは一見単純 そうだけど意外に移 動に苦労するぞ。



寺りめてみたい回

□:フルーツターゲット、アイテムの出現位置

○: スタート位置

モンスターー方通行

①モンスターは ♥の方向にしか進入できない。 ②ただし、バックマンがジャンプして、モンスターが上目になっているときはそれを無視する。

と う 一 楽 ま 方 な く 通行 な で 使行 ブ ば、 ジャンピングモンスタ れているのも、大変なる

7 😭 😩

ジャンピングモンスターもいるし、ラストの23 ラウンド目には、それこそウジャウジャと、モンスターがでてくる。 ラッキーなことに、このワールドには、一方通行が多い。 それを利用してモンスターたちから迷げまくるしかなない。だが

それを利用してモンスターたちから逃げまくるしかない。だがバックに目印になるようなものが少なく、どこも似たようなところばかりなので、まちがえない

ようにしよう。パワーエサが離れているのも、大変なところ。 また23ラウンドでは、パワーエ サの効果が、ひじょうに短いの で、無理して追いかけると、返 り討ちにあうぞ。

とまあ、むずかしそうなマップだけど、実際はモンスターとの対決に集中したほうがよさそう。これまでのワールドでおぼえたテクニックを、フルに使って、モンスター退治に全力をつくすのだ/

JUNGLY STEPS STEPS STEPS



ア	ラウンド	フルーツ	残りパワーエサが4	残りパワーエサが3以下
1	9	ピーチ	チョコクリーム	ダブルエサ
テ	10	ピーチ	スーパーエサ	ソフトクリーム
4	- 11	ベル	シルバーベル	ダブルエサ
リ	21	+-	シルバーキー	ダブルエサ
ス	55	+-	ダブルエサ	シルバーキー
1	53	+-	シルバーキー	ダブルエサ

モンスターには、それぞれ、 守備範囲が決まっていたり、パ ックマンの動きにどう反応す るか、といったクセがある。 モンスターすべてに共通するの はパワーエサを食べたときのほ かにも、2と3のワールドには

それぞれ最高4回、動きが反転 する時があることだ。逃がして くれるならいいけれど、振り向 かれたら大変だ。中にはスピー ドアップするのもいて、やっか い。モンスターの性格を知るこ とが、攻略の重要ポイントだ。



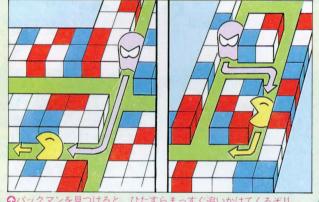




単純に追いかけてくる。怒ると スピードアップをする。守備範囲 は、右上のパワーエサ付近だ。ジ ャンプはできない。逃げるには、 ジャンプで飛びこえるか、一方通 行を利用する。または、パワーエ サを使って、反転させるのが有効。

真正面から来たときは楽にかわ せるけど、うしろにつかれると、 大変だゾ!





○パックマンを見つけると、ひたすらまっすぐ追いかけてくるぞ!!

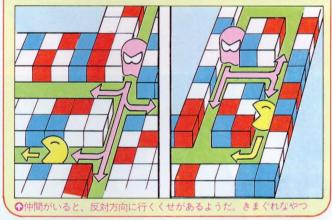
守備範囲は、左上のパワーエサ 付近にある。パックマンを避ける 動きをするが、一本道で出会う可 能性はある。ジャンプはできない。 まがり道があれば、まがってく

れる。先回りされてもジャンプで かわせる。

変なモンスターで、1匹ならし つこく追いかけてくるのに、仲間 がいると、どこかへ行ってしまう。









としつこい

守備範囲を持っていない。クラ イドと同じく、単純に追いかけて くるが、スピードアップはしない。 ジャンプもできない。

守備をしないので、クライドよ りもしつこいが、対策はクライド と同じで、ジャンプか一方通行、 またはパワーエサを使おう。

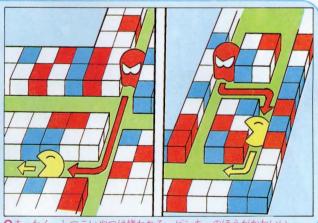
いろっぽいとマニュアルにはあ るけど、シュウネンを感じるネ。

●クライドよりも しつこく、追いか けてくる。





●本当の女の子な ら良かったのにね。 こいつはパスだ



●まったく、しつこいやつは嫌われる。ピンキーのほうがかわいい

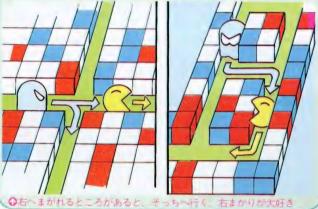


憶精インキーも 1本道では要注意!

守備範囲は、左下のパワーエサ 付近。ジャンプはできない。

パックマンの進行方向の右に行くくせがある。まっすぐ追いかけてくることは少ない。まがり角で、まがってくれるし、まじめさにかけている。でも、ボンヤリしてると1本道でハチアワセなんてことも。





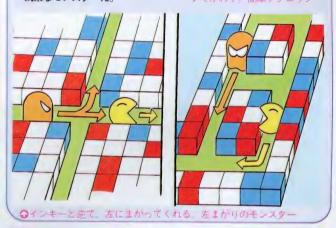
トロすぎるブリンキーは ノーマークね!

守備範囲は、右下のパワーエサ 付近。インキーと逆に、パックマ ンの進行方向の左に行くくせがあ る。ジャンプはしない。

あまりまじめに追いかけてこない。ジャンプでかわせるし、まが り角でまがってくれる。 気楽なモンスターだ。



○まがり角で止まって、ジャンプでかわす。簡単テクニック





ジャンピングコモン弟は ななめ飛びで!

COMMON >E>弟

ジャンピングモンスター。守備 範囲はない。パックマンの半分の ジャンプ力を持っている。

ななめ飛びか、一方通行、また はパワーエサで逃げよう。



しかないそ/しかないそ/





パックマンと同じジャンプカ! 最強の敵だっ/

COMMON JEYR

パックマンと同じジャンプ力を 持っている。守備はしない。

追いかけてくるときとパックマンと同じ方向に動く2パターンを持っている。



うが高く飛ぶ と、こいつのほ



ロード 日 エンディングにうれし涙もチョチョグのだ!

昔のパックマンなら、追い詰められると終わりだった。が、パックマニアではジャンプができる。ということは、オリジナルルートを見つけられるということだ。今回の記事のデータをうまく活用してほしい。テクニックをマスターすれば、キミも

すぐに10万点プレイヤーの仲間 入りが、できるはずだっ/

ななめ飛び、上目づかいジャンプ、一方通行、さらにスーパーエサをうまく活用すれば、コンティニューなしで全面クリア、というのも夢ではない。

がんばれっ!



○きれいにお掃除、ごくろうさん。 ファイナルデモ が見られるか?



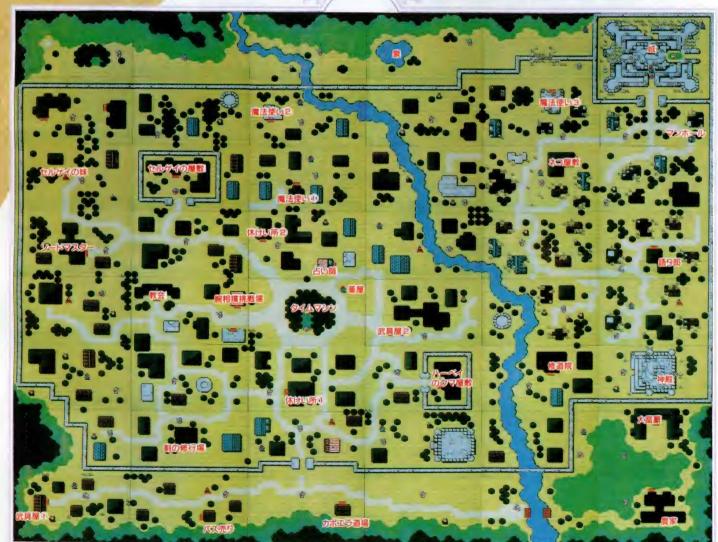
⊙また会いましょう。でもゲーム オーバーには会いたくないね

ゲーム前半部分、16世紀の 「Effore Tator ard

16世紀のロデラーンの町全景マップ

これがゲーム前半の舞台となる16世紀のロアラーンの町。ゲームはマップ中央付近のタイムマシンからはじまる。町は壁にとりかこまれた城砦都市(じょうさいとし)になっている。

まずは町の外(マップ下方)、そして町の左側、続いて川を渡った 右側へと進んでいくことになる。これだけの町だが、全部ま わるだけでもそうとうな時間が必要になるぞ。



きる事件とその謎を攻略!!

タイムバトロールに入れたキミとデートしている最中に、恋人のクミコがさらわれた。犯人の正体は不明、ただタイムマシンで16世紀に漂着していることがわかった。

キミはタイムマシンで16世紀に行き、クミコをさがすのだ!――時間を超えて冒険をくりひろげるRPG『時空の花嫁』。前半部分の16世紀のロデラーンを徹底攻略!!

工画堂スタジオ

2303-353-7724

発売中

	媒体	200
	対府機種	MSX 2/2+
	VRAM	128K
ı	セーブ機能	ディスク
	価 格	7.800円

回に入るためにバスを手にいれよう

16世紀に着き、タイムマシンから出ると、パスを持っていないという理由で町の外にほうり出された。町に入るために、まずはパスが必要なのだ。

町の外には、スラムッシュという怪物がうようよいて、歩きまわるだけでも物騒だ。とりあえず、カポエラという格闘技を習い、兵士の武具を買った。強くなったところであたりを歩きまわると、あるおじいさんが、西の村でパスを売ってくれる人





◆西の村では武具も売っている
わりと安いので買っておこう



○戦闘は、コマンド選択で戦うのだ 敵はかわいいけど情けは無用だ



がいると教えてくれた。

さっそく西の村へ行くと、たしかにパスを売ってくれるという人はいた。だが800 Gという高価なもので、お金をかせがないと買えない。敵を倒せばお金が手に入るけど、町の外にいるスラムッシュを倒して手に入るのは10Gだけ。なかなかしんどい作業だ。でも、ここでたくさん戦っておくと、レベルも上がってのちのち楽になるのでがまんして戦おう。

そして、ついにパスを手に入れ、門番の許可を得てロデラーンの町へ入ることができた。



◇ハスは800Gと高価 ワイロを使えば町に入れるけどつかまるよ



○ついに町の中へ入れるぞ!

四の流治者セルゲイに会うと急展開

町の中に入ると、強い敵がう じゃうじゃいる。休けい所なら 無料で体力は回復するが、不安 なので薬屋に行き、回復薬や毒 けしを買っておこう。

町を歩きまわると、いくつか のワナがキミを待ちかまえてい



る。たとえば、 教会では500 Gの寄付を要 求されるが、

●インチキ神父め こいつはイン 寄付するもんか チキ、寄付は しちゃいけない。こういうワナ を見抜いて切り抜けると、キミ の知覚力が上がるのだ。

人々に話を聞いて、16世紀のロデラーンの町をおさめているのはセルゲイという人物だとわかった。彼は町の人々にも信望があつく評判もいいのだが、傭兵隊長のハーベイが乱暴者で、人々の不安はつきないという。そして、セルゲイの婚約者がクミコにそっくりであること、クミコはハーベイがさらったらしいこと、などがわかった。

そんなとき、ひとりの少女が 町で助けをもとめ叫んでいた。 妹が毒へどにかまれたというの だ。さっそく助けると、その少





♀助けたあとにわかったんだけど 彼女はセルゲイの妹なんだ



⊘ウエイトレコる。 善人のボケ



○するとセルゲイが現れた・・・

女はセルゲイの妹だった。少女と別れ、休けい所で食事をしていると、ウエイトレスが酔っぱらいにからまれていた。ウエイトレスを助けると、ひとりの男が現れた。それがセルゲイだった。力になってくれるというので、彼の屋敷を訪ねると、クミコをさらったらしいハーベイのクマ屋敷の合力ギをくれた。ハーベイの屋敷へ急げ/



○お言葉にあまえて訪ねた。肩こしに見えるのが婚約者のシレーヌ

いざ、ハーベイの屋敷へ人



○合カギを受け取り、いざハーへ イのクマ屋敷へと乗りこもう

八一个个福间可念。是出己为言之所从

セルゲイにもらった合力ギを にぎりしめ、ハーベイの屋敷、 クマ屋敷にやって来た。このク マ屋敷は、ある決められた日に 来ないと、合力ギを持っていて も入れない。自分で考えよう。

入口で化け物植物と格闘し、 もうあとにはひけないと感じつ つ、おそるおそる中に入る。セ ルゲイの屋敷で聞いた話による と、このクマ屋敷のどこかに隠 し部屋があるらしい。中には、 おそろしい怪物たちが待ち受け ている。ここに入るまえにも薬 屋にはよっておこう。

1503.01.04/06:00/351/500



○ここかハーベイの屋敷 決めら 目にしか入ることはできない





開き、マニな移動するのだ



○中にはおそろしい敵がたくさん こいつもなかなかしぶとい

地下に降りる階段を見つけ、 地下の部屋のひとつで不信な壁 に出くわした。そこは、やはり 隠し部屋で、中にはハーベイが いた。すぐさま、ハーベイとの 戦いがはじまった。さすがにハ ーベイは強く、回復薬をもって いないと勝つのはむずかしい。

ハーベイを倒すと、そこに探 し求めていた恋人のクミコが / ハーベイがセルゲイの婚約者シ レーヌとまちがえてさらってい たのだ。しかし、16世紀につれ 去ったのはだれなのか……。ク ミコとの再会によろこび走りよ るその瞬間、またしてもクミコ をさらった男が現れた。そして 不気味な笑い声を残し、クミコ とともに去っていった。事件は また振り出しにもどった。



こいつかハー イー強そう



○ついにハーヘイと対決 ほかの 敵とはくらべものにならない強さ



○ハーベイを倒すとクミコが。つ いに助けたぞ。クミコーっ



「スイム」の魔法で川を渡ると

クミコとのつかのまの再会に、 再び闘志を燃やし、もう少し16 世紀を調べよう。

ある日、魔法使い①のところ に行ってみると、魔法を教えて もらえた。それは「スイム」の魔 法で、水の上だって歩ける魔法 だ。この魔法を教えてもらえば、 町の右側、川を渡ったほうへも 行けるようになる。川を渡り歩 きまわっているうちに、修道院 で「ファイヤー」、魔法使い②に 「スリープ」、魔法使い③に「アン ロック」の魔法を教えてもらえ る。とくに「スリープ」の魔法は、 戦闘時に敵を眠らせることがで



○スイムの魔法を教えてくれる。 会える日は家のまえの人が……



●修道院でも魔法を教えてもらえ る。ケチらず寄付してあげよう



●スリープの魔法はとっても役立 つ ありかたやありかたや



◆アンロックの魔法は封印を解・ もの? なにに使うのかな

●●城のあたり もよく調べたほ うがいいのかな

きるので、戦いを楽にしてくれ る。ただし、かかりにくい敵も いるようだ。

今は廃墟となっている城をい ろいろ調べてみると、城には、 クミコをさらった男のタイムマ シンが乗りすててあった。どうやら 事件は城にも関係ありそう。

そして城の横のこわれた壁か ら町の外に出た。泉を見つけ、 町の人の「泉には妖精がいる」と いう話を思い出した。あたりを さがすと、小さな妖精が姿を現 し、「メタルシールド」の魔法を 教えてくれた。



○う一ん中盤にさしかかると敵も 強い。こいつはスリープが有効



のこのあたりの敵は毒をかけて るので、毒けしも手ばなせない



法をもらわないとあとでこまる



72m-MENZEWTOWNSOR

城の下のあた りのマンホール のふたがずれて 少し開いている ○なんとマンホ のを発見した。 ールの中に町が どこかのおじい

あるなんでノ さんが毎月5日 に市が開かれるといっていたけ ど、もしかしたらここが……。

マンホールに入ると、中はダ ンジョンになっていて、ここに も敵がうじゃうじゃいた。敵と の激しい戦闘をくりかえしつつ 奥へと進むと薬屋があった。こ この薬屋には、外の薬屋にはな い回復薬2なるものがある。今 まで買っていた回復薬1は100 ずつ体力が回復するものだが、 2のほうはいっぺんに上限まで 回復する便利な薬だ。ここで薬 をたっぷり買っておこう。毒け しも忘れずに。

また、ヤマネコの親分に出会 い、むかしの洞窟からヤマネコ の像を取ってきてほしいとたの



●マンホール内はこんな感じのタ ンション 構成は複雑ではない





○水晶のカギをくれるヤマネコ



€カギ屋。へんなカギを売ってる まれ、水晶のカギをもらった。 女の子を助け、古い文字で書か れたプレートももらった。この マンホールの中は、いろいろな 人に会い、情報やアイテムなど をもらう重要な部分だ。くまな

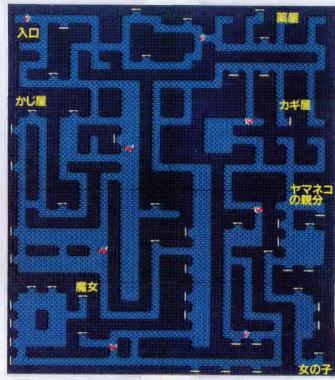


€とつぜん外に。女の子が危ない

マンホール内

マンホールの中はダンジョン 白っぽい線に見えるのが

戸で、そのうちいくつかの中 にいろんな人がいる。



く歩きまわろう。

そして、マンホールの奥の ほうで魔女に会った。魔女は「せ っとく」の魔法を教えてくれて、 12世紀へ行き、調べてみるとい いと教えてくれた。さあ12世紀 のロデラーンの町へ行き、クミ コをさがし出せ/

●奥のほうに魔女が トをくれるのでよ



紀ヘタイムワ

魔女のヒントでキミは12世紀 へ。どうやら、事件はロデラーン の町をおさめていた王家となにか 関わりがあるらしい。クミコをさ らった謎の男の正体は? クミコ はいったいどこにいるのか? 解 決していない数々の謎たちが少し ずつ明らかになる。そんな次回は、 12世紀のロデラーンの町を中心に 『時空の花嫁』の謎に迫る

ちなみに、12世紀のようすを少し だけ紹介。12世紀に行くと、そこは 迷路になっていて、おそろしい敵も 続々登場し、キミの命をつけねらっ ているのだ。





0



加藤直之氏のグラフィックを味わりつつ、 エドナの町までを攻略する

魔法や、それ以外の未知なる カを殺めた世界、ガデュリン。 その世界で名を知られている 数少ない大陸、西ファーンに オロという小国があり、カー ティアという閉ざされた材が あった。あるとき、村一番の 美女・アビリアと、ディノと





いう青年が結ばれた。2人は 未来の平隠無事を祈るために、 妖精国ウラドーナの『お告げ の泉』へを旅立った。しかし、 彼らに与えられたのは、不吉 な予言。それは、アビリアが 原因不明の病に倒れたことで、 現実のものとなったのだ……。

アーテック 01434-17-1831 飛売申

程空の け何での生活体験に ファガンの順石。 グロアとリアを救うために、 動するまでを攻略しよう。 物語を選いかけてみよう。

媒 体	200
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

『ディガンの魔石』の世界で生きるために守りたい生活のルール

●会話のパターンは6つ

すべてのRPGにいえることだが、このゲームでも人々との会話が重要な要素となっている。自分の出身地であるカーティアの村は別として、主人公ディノが足を運ぶ先は、初めて訪れる土地がほとんど。人々と会話する以外に知識を得る手段はない。この記事で紹介する範囲では、すべての登場人物に自つの項目につき、3つが意味のない返事で、残り3つが貴重な情報だ。それを聞くまで会話をくりかえそう。



●オロの国について質問してみたなにも答えてくれなかったところ





₩マイヨールの北東にある小国な んて、地元の人なら知ってること



●オロの人間のほとんとかカイトなんて、いままで知らなかった!

●食料の残りに注意!

このゲームでは、人の生活が リアルに再現されていて、主人 公が空腹になることだってある。 食料の残りに注意したり、1日 1回は食事を取ったりしておか ないと、体力が減っていくのだ。



●食料が残り少なくなると、親切 にメッセージが表示される

◆人間には十分な眠りがいる

健康的な活動をするためには、 十分な睡眠も必要となるだろう。 夜になったら、宿に泊まったり キャンプを張ったりして、睡眠 時間を確保しよう。睡眠不足で 倒れることだってあるのだから。



寝るように催促されてしまうのた

休みすぎもよくはない

一日に何回も睡眠を取ったりしていると、眠らなかったときのように体力が減少してしまう。この疲れはもちろん、睡眠で回復することはできない。寝過ぎはかえって体に毒、というわけ。



○こんな状況になるまで寝る人なんて、めったにいないと思うけど

※画面は開発中のものです。 ©アーテック

生まれ育った村で長老の助言を得て、ディノは旅立った……

■愛する妻を救わなくては……

村人たちに祝福されて結ばれ、幸せな日々を送るのだと信じていた、アビリアとディノ。だが、彼らを襲った不幸により、2人は暗く沈んだ毎日を送っていた。少しずつ異形へと変化していく妻の姿を見ているなど、ディノには耐えられなかった。ついに彼は、妻に訪れた不幸を打ち消すため、旅立つことを決意した。どんな苦難が待っていようとも。



◆日に日に醜くなっていく妻の姿を見ているなんて、耐えられない

●ディノの気持ちを察しているの だろう、優しい声をかけてくれる



■長老・ルトファがくれた勇気 しかし、ディノは非力だった。 妻を救うという決意はあっても、 それを実現するための力も知恵 もなかった。彼は悩んだすえに、 村一番の長者であり、豊富な知 識の持ち主であるルトファの家 を訪れ、助言を請うことにした。 彼を温かく迎えいれたルトファ のくれた助言は、大魔導師タオ・ ホーに会うため、まずエドナの 町に向かえ、というものだった。 ■小さな苦労を重ね、大目的へ 隣国マイヨールの首都である エドナの町を目指し、旅だった ディノ。しかし、いくら隣国と いえども、歩いていけるような 距離ではなかった。馬を入手し なければ……。カーティアの村 へと戻った彼は、馬を買うお金 を稼ぐため、皿洗い、使い走り など、人がいやがるような仕事 ばかりした。馬を購入するため、 くる日もくる日も、汗を流して。



○ついに出発の日がきた。『ディノを待ち受ける運命は、はたして…



■試練の旅へと、ついに出発/
ついに目標の金額に達成して、 念願の馬を購入した。もちろん、 それまでのあいだもアピリアの 病気は悪化していった。一刻も 早く出発しなくてはならない/ 装備を整え、食料を買い、馬の 鞍にまたがったディノ。長老ちが、 彼の無事を願いつつ、見送って くれる。ディノは手綱を握りしめて、一路エドナへと出発した。

オロの国の小村、カーティア

西ファーン大陸の内陸部に位置する小国、オロ。多くの自然に恵まれたこの国は、中世ヨーロッパ程度の生活レベルを有している。総人口は5万人くらいで、国民の平均寿命は60歳くらいだ。子供の死亡率が極めて高く、人口のかなりの割合を高年齢者が占めているようだ。オロ国の主な産業は畜産であり、ファーンで使われている家畜のほとんどが、オロ産となっている。そんな平和なオロ国の平野に、主人公の出身地であるカーティアの村はあるのだ。

●ディノの家

したり睡眠をとったりできるるかいだは、この家で食事を住んでいる。カーティアにいなのおばであるラズテクがったりできる。



●馬屋

かならず購入するように。
馬を使って移動するしかない。
馬を使って移動するしかない。
大事にはげんでお金をためて、かなり高額だが必需品なので、
かなり高額だが必需品なので、



は、まとめ買いをしておこう、てしまう。村から出るときにてしまう。村から出るときにに無くなっていると、すぐに無くなったはならないものだ。歩き回このゲームでは、食料はなく



●職業幹旋(ು)所

してもらおう。というには、いっていないので、お金をかせぐためにはので、お金をかせぐためにはがらない。ここで働きぐちを紹介ない。ここで働きぐちを紹介ない。ここで働きぐちを紹介さればない。



●神殿

ようにするといいだろう。れるものはない。とりあえずアビリアの回復を祈っておき、やいが進展したら寄ってみるがってみるが、とりあえずのでは、神殿で得ら



●ルトファの家

いるはず。まめに接触しよう。いろんな知識や情報を知っていろんな知識や情報を知っているが誰も知らないといるがまれているがならいのできれているがはない。





最愛の妻・アビリアを救うべく足を運んだ町で待っていたのは・

■エドナの町で出会った情報屋

愛馬を駆って数日後、目的地 エドナに到着した。初めて足を 踏みいれた土地に不安を抱きな がらも、ルトファに聞いた大魔 導師タオ・ホーについて人々に 聞いてみた。彼に関する情報は ほとんど入手できなかったけど、 この町には情報屋と呼ばれる男 がいることがわかった。すぐに 彼とコンタクトをとらなければ。



○お金さえ払えば確実な情報を教 えてくれるので、信頼できる男だ

●カロンの家を訪ねてみたのだが、 門番に軽くあしらわれてしまった



■マイヨールの司政官・カロン

情報屋のボルンに話を聞くと、 この国を司る司政官カロンなら なにか知っているかもしれない、 という。さっそくカロンの家を 訪ねたが、待っていたのは門前 払い。ふたたびボルンに会うと、 カロンの侍女ユリがディノを探 しているという。しかし、いく ら町を探しても彼女に会えない。 ひとまず宿に泊まることにした。

■宿での大騒動が状況を変えた

いままで入手した情報を頭で 整理し、眠りにはいろうとした その瞬間だった。ふいに、1人 の女が悲鳴をあげながら、彼の 部屋に飛びこんできたのである。 続いて男が姿を見せ、女を渡せ という。悩んだすえに、男を打 ち負かして彼女を助けたディノ。 意外なことに、彼女こそカロン の侍女ユリだった……。



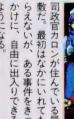
○どうやらユリは、男に監禁され はずかしめを受けていたらしいが

●マイヨール国の権力者、カロン 彼の協力を得れは冒険が楽になる



■ついに司政官カロンに会えた ユリを助けたおかげでカロン との面会が許され、ディノは彼 から重大な情報を聞いた。妻ア ビリアの不幸と時を同じくして、 マイヨールの魔力源、大地の樹 が荒れ始めた。すべてはバヴァ リスの司祭、ゴーリアの計画だ。 この事件でタオ・ホーは廃人と なって、竜の結界に隠れている

らしい。なんということだ……。





かけに、自由に出入りできる らえないが、ある事件をきつ ようになる 敷だ。最初はなかにいれても 司政官カロンが住んでいる屋

町で傭兵をやとったら、彼ら のぶんの馬を買っておくとい とまったく変わらない。この いだろう。 エドナの馬屋も、 カーティア



/道具屋

不明だ。冒険に役立つ多種多 なかったため、買える品物は サンプルには、店のデータが 記事のため編集部が入手した 様なアイテムがあるのだろう。

マイヨール国の首都、エドナの町

西ファーン大陸では、2番目に大きな国マイヨール。この国では、ほと んどの人々が自給自足で生活しており、これといった産業はないようだ。 こマイヨールは、魔法が発達している数少ない国のひとつとして有名。 首都エドナの地底深くにある「大地の樹」によって、魔法の源となる力が

生み出されているのだ。大地の樹は、かつて黒ドラゴンによって築かせ たという堅固な城塞に守られており、いっさいの侵入者を防いでいる。 その上には魔法大学という施設が建てられ、魔法の正しい使用法を教育

している。ここで魔導師たちが育てられているわけだ。



行われている。ここで、

伝わっており、

教育も熱心に

マイヨール国では魔法が広く

に引きいれよう。 な魔導師を探し出して、

り選んでおこう。 傭兵をやとうことだ。 ができない不思議な店。この 店での目的は、即戦力となる 酒場なのに、 お酒を飲むこと じつく



神殿

にいる神官には悩みがあるよ エドナにも神殿がある。ここ ティアの村と同じように 彼の頼みを聞いてあげ 神様に感謝されるかも



食料品店

購入するように、 なかを歩き回っているだけで もある。ここでまめに食料を 食料がなくなってしまうこと エドナの町は広いので、 町の



宿屋

また、ここでは大きなイベン ろん、お金は取られるけれど 体力の回復をしておく。もち トに遭遇することになるのだ 夜になったら宿屋に泊まって



うさんくさいヤツだが、 まな情報を教えてくれるのだ。 がいて、お金を払えばさまざ 情報は信頼できる。 この建物にはボルンという男



塔

るので、 内部は複雑な迷路となってい それほど高い建物ではないが、では、魔物が住んでいるとか。 神殿の東西にある。 かなり迷いやすい 神官の話



现。

■苦難にそなえて仲間を加える

カロンの協力により、魔導師マランが仲間に加わった。だが、タオ・ホーが身を隠している竜の結界といえば、名前のとおり黒ドラゴンが住んでいる土地で、多くのモンスターが潜んでいるらしい。そんな場所にひとりで足を踏みいれるのは、あまりに無謀というもの。これから出会



○傭兵あっせんをしているなんて、 この店のマスターは商売がうまい



◆魔法大学が紹介してくれるのだから、優秀な魔導師にちがいない

う多くの危険にそなえ、ディノは傭兵を仲間にすることにした。 まずは酒場で、体力のありそう な戦士たちをやとった。続いて 魔法大学で、腕のよさそうな魔 導師たちを集めた。見知らぬ者 ばかりだが、仲間が加わるのは ディノにとって心強かった……。

■魔物が巣食う塔で戦闘を経験 旅の無事を祈るために、神殿 を訪れたディノとその仲間たち。 ところが、彼らのところに神官 がやってきて、協力してほしい という。なんでも、神殿の両側 に建つ塔に魔物が巣食っている らしい。仲間の腕をためすため、 ディノはその依頼を引き受けた。 複雑な回廊が続く塔のなかを進



○どうやら神官は、かなりこまっているよう。助けてあげるといい

●塔の内部は、複雑な通路が続く 不安ならマッピングをしておこう



んでいくパーティ。その目前に、 魔物の集団が出現した! 経験 を積んでいる傭兵たちは、自分 がよいと思った戦法で戦闘を始めてしまう。ディノは、彼らの 動きをコントロールするだけで 精いっぱいだった。腕はたしか な連中ばかりだが、こんな調子 で戦闘をくりかえしていくのか と思うと、ディノは悩んだ……。



○魔物との戦闘が始まった 傭兵 たちに適確な命令を与えるように

エドナまでに人々から聞ける情報を

全部まとめてみた。文字の地にある

●塔の奥にはアイテムが置かれて いた。これまでの苦労も吹き飛ぶ



■ふたつの塔での戦いを終えて 危険な状況に置かれることも あったが、ディノたちは2つの 塔を魔物から解放した。彼らが 得たものは、「白銀のコイン」と 「ロドルの聖書」というアイテム と、戦闘を有利に運ぶための知 識だった。神官はすっかりよろ こんで、彼らに礼をくれた。

■エドナを離れ、つぎの目的地へ エドナの町でするべきことは 終えた。ディノたちのつぎなる 目的地は、タオ・ホーが隠れて いるという、竜の結界。新しく 加わった道連れのために装備を 整え、ディノはエドナをあとに した。これから先、どんな試練 が彼を待っているのだろう……。

他の情報、と区別されている。この表を見るだけで、『ディガンの魔石』 の情報量の多さが納得できるだろう。

エドナまでに入手できる町人からの情報

	0, 2,2,1,3, 2,2,0,3,1		色により、左から場所、人物	か、その
項目	情 報	竜の結界	最深部に黒ドラゴンが住むどいう、魔物たち の土地。死にたくなければ、いかないことだ。	リリファ
オロ	マイヨール北東に位置する小国。ほとんどの 男性がガイドとして各地に散っているという。	バルドーン	リゴルド神殿地下にある、司祭たちの住みか。 怪物に守られ、許可証がないと進入できない。	アレイ・ブルー
マイヨール	魔法が支配する国で、首都はエドナ。多くの 種族が存在し、ヌワ族は魔導師として有名だ。	コルダーン	マイヨールではガヴァナーが住む場所をさす。 そこへの道を知るのはバヴァリスの司祭だけ。	ドラン
エウラドーナ	ガデュリンで最高に美しいといわれる、妖精 の国。首都はエウレス。自然に恵まれている。	アビリア	主人公の妻で、原因不明の病に冒されている。 彼女を悪くいう人間は、ひとりとしていない。	ゴーリア
バヴァリス	司祭たちが支配する国であり、その首都はリ ゴルド。国民はみな決闘好きといわれている。	ラズデク	アビリアのおばで、主人公の育て親でもある。 みんなに、やさしいおばさんと慕われている。	ロッカ
ヒルクホーフ	未知の国。全国民が同じ顔をしている。他国 で医者として生活を営んでいる者が多い。	ルトファ	カーティアの長老。外に出ることはまれて、 何年生きているのか本人も知らないという。	マームーン
クェルサルリア	はるが遠くにある国で、だれも行ったことが ない。生きた機械が住むと伝えられている。	タオ・ホー	世界一の大魔導師で、年は数百歳といわれている。最近、彼を見た者はいないらしい。	ガデュリン
カーティア	オロの国にある小村。そこに住む、ルトファ という長老は有名。主人公の出身地でもある。	ボルン	エドナの町に住んでいる情報屋で、たいてい のことは知っているらしい。	ガヴァナー
エドナ	マイヨールの首都。大魔導師ゴルディウスが 黒ドラゴンを使って造ったという、魔法の都。	カロン	マイヨールの最高権力者で、エドナの町に住 んでいる。会う人を選ぶ性格らしい。	黒ドラゴン
エウレス	エウラドーナの首都で、世界一美しい都とい われている。国民以外は進入が許可されない。	マルラ	司祭官カロンの忠実な部下。魔法大学を卒業 しており、力ある魔導師といわれている。	大地の木
リゴルド	バヴァリスの首都。そこにある神殿に、国を 支配する司祭がいる。地下には決闘場がある。	マラン	エドナの町で医者をしているヒルクホーフ人。 他のヒルクホーフ人とまったく変わらないが。	ディガン
メルドーン	船乗りと商人の町。メルドーン人はみな商売 人だ。ここでは、めずらしい品物が入手可能。	ヤン	タオ・ホーの弟子である、魔導師見習い。魔 法の才能は、あまりないらしい。	司祭

	少しわがままな、かわいいエウラドーナ人の
	女の子。彼女には恋人がいるという。
	賞金稼ぎであり、その腕は確かといわれてい
	る。しかし、素性はいっさい不明だ。
	バヴァリス最強の戦士で、頼りになる男。敵
	にまわすと、やっかいな相手だろう。
	ガブァナー神殿の大司祭で、バヴァリスの支
	配者。バルドーンの迷宮に住んでいるという。
	カーティアで酒場を営んでいる。店の名前は
	ロッカ亭。その正体は武器商人らしい。
,	リリファの彼で、気は短いがいい奴だそうだ。
	リリファを探しているという噂だが。
,	この世界の名称。ガヴァナーがガデュリンを
	造り、さまざまな種族を集めたという。
۱	世界の創造神。いつかこの世界に戻るという。
	国によって、信じるガヴァナーの形がちがう。
,	竜の結界に住んでおり、星々のはてに仲間が
	いるという。話すにはロドル語の聖書が必要。
	ガヴァナーの力が宿った大木で、黒ドラゴン
	によってエドナの地下に埋められたという。
,	ガヴァナーの魂が宿った魔石。不思議な力を
	秘めており、大地の樹を動かしているという。
	バヴァリスを治める種族。一般バヴァリス人
	と姿がちがい、バルドンでしか生きられない。

気のウリ

●ゲームのぞき穴

ゴーファーの野望/バックマニア/あーばーみゃあどっく/ラスト・ハルマゲドン/うさ雀/マスター・オブ・モンスターズ/たんば

●通り抜けできます

アークス/ウイングマンスペシャル/エグザイルII

●そのほか

歌を詠む会/イラストのコーナー/THEブロ 野球激突ペナントレース大会〈全国版〉春の選 抜〜開幕から閉幕まで〜/新コーナー タイトル 未定(らん外)



ゲームのぞき穴

前号までのあらすじ…



「わたしのママはとってもまあじゃんが好き。昼は近所のお

ばさんたちと井戸端まあじゃん。 夜はパパもいっしょにファミリーまあじゃん。子供たちを集め てのまあじゃん教室も趣味と実 益を兼ねたママの大切な収入源。 でも、どうしてママが負けると 仲のよかった妹と離れ離れにな らなくちゃいけないの?」

(1年3組のぞき穴子)

のどきた子の父のない、新原男(30才)は省土であった。





ゴーファーの野望

パワーアップアイテム をくれるありがたい敵

ステージ4に出てくる4機の ボスキャラのなかの1機からパ ワーアップアイテムを手に入れ ることができる。

取り方は、まずふつうにボス をやっつける。そして、ふつう なら勝手にハデな爆発をするの



☆グラ2のクセで思わずなかに 入ってみたところ

を勝ちほこったように見ていればいいのだが、爆発まですこしまがあるので、コアに通じる通路(防御壁にあったところ。左下の画面写真参照)に入ってみると、アイテムのもらえる画面にかわる。

ただし、ボス4機のうちのどれからアイテムを取れるのかはわからないので、全部試すこと



○爆発しないで画面の消え方がへ ンになっているところ

が必要。しかも、アイテムを手 に入れたらすぐにボスから離れ ないと爆発にまきこまれてしま うので、あるていどスピードア ップをしておかないとつらかっ たりするのだ。

(山口県/村上浩司・14歳)
☆いろいろ試してみた。確率の高かったのはアドバン艦とビッグコアで、最低だったのはテトランというサラマンダのときに出てきたボスだった。



○ここではもらえないはずのパワーアップアイテムが手に入った

ブラックホール地帯の通り抜けできます技だ

ステージ3のブラックホール 地帯をラクに通り抜けるには、 スピードを4つ以上取った自機 を画面のいちばん上か下に移動 させて、上をとおるときにはカーソルキーの上を、下をとおる ときは下を押しっぱなしにする。 (東京都/横浜ルンペン・?歳)





ゲームはゴーファーの村上浩司クンとイラストのひいなさきクン。テレカは八木寛雄クン、武藤誠司クン、大中 健吉クン、ゆうパッククン、おかまのとみいはぶいがんまクンとイラスト採用者全員にプレゼント。やっと、テ レカができあがりました。発送については23ページ欄外を参照のこと。 ラスト・ハルマゲドン~防御カアップ~ このゲームは攻撃力はすぐに上がるが、防御力はなかなか上がらない。そこで戦闘中に全員「防御」を選んでじっとがまん して、数回同じことをやっていると防御力がおもしろいように上がります。(奈良県、竹岡鉄也・?歳)〜防御を何回もくりかえすと、防御力が上がるのか……、ふむふ む、うん!? あたりまえだぞっ。

パックマニア

かんたんすぎて物足り ない人にはこのウル技

プレイ中に(TAB)を押すと 現在のスピードが表示され、カ ーソルキーの右左を押すと変え ることができる。

死んだときや、ディスクを読 みにいくときに(P)を押すとF M音源を付けていても音がPS Gになる。

やはりPSGよりもFM音源



○速すぎても遅すぎてもやりにく 5 ぐらいがいちばんよろしい のほうがいいやと思ったらPS Gのときのように(F)を押すと FM音にもどります。

(群馬県/藤井博幸・?歳)

あーばーみゃあどっく

(『ディスクパック』)

またMSX2でのプレ イにこだわってみよう

このゲームはMSX2か2+ を判別してゲームがかわるので、 2で構スクロールをプレイする のは不可能なはずだが……。M SX-DOSがあれば可能にな る。まず、MSX-DOSをた ちあげたらDOSのディスクを 抜き、ディスク1を入れてLO ADER2と入力。すると、デ



ている。書き換わっているところ モをとばして、すぐに書き換え 横スクロールのMSX2専用あ ーぱーみゃあどっくができる。 (千葉県/八木寛雄・15歳)

ラスト・ハルマゲドン

従来の1.5倍(当社比) のハイアゾットの剣/

この技はガントレットを装備 できるモンスターでしかできな い。まずガントレットを装備し



○アゾットの剣をもたせて、ハイ ドソードを持てるだけ装備しよう

てからハイドソードを装備する。 そしてアゾットの剣を装備し、 ハイドソードを持てるだけ装備 する(ハイドソードはすでに装 備している武器とは関係なく装 備できるのだ)。これでアゾット



アゾットの剣だけを認 備しているときの攻撃力

の剣の約1.5倍のダメージをあ たえることができる。

(広島県/佐々木昇・17歳) ☆情報は精一杯わかりやすく書 いてほしい。せっかくの情報も 読む人にわかってもらえなけれ ばボツになってしまうからね。



戦闘で逃げなくても悪 運の経験値を上げる技

戦闘中に治療用アイテムのダ ジルの光を使う、ダジルの光は 何回使ってもなくならないので]回の戦闘で何回も使おう。す ると戦闘で逃げなくても悪運の レベルが上がるのだ。

(神奈川県/西本直人・14歳) 立上の技と同時に使うと効果大。



うさ雀

このテのゲームにはよ くあったりするズル技

こーゆー勝負ものはRPGや AVGのようにかならず進める とはいいがたい。かといって、 せっかく買ったからには進めな ければおもしろくない。

そこで、あまり勝負強くない という人と、エンディングさえ 見ることができれば途中なんか どうでもいいという人のために、 途中からはじめられるステージ セレクトを伝授しよう。

カーソルで画面の位置を修正 するところで、ジョイスティッ

クまたはジョイパッドの方向キ 一をななめに押したままスペー スキーを押すと、途中からスタ ートさせたり、いきなりエンデ ィングにすることができる。

(『ディスクステーション春号』)

ちなみに、右上を押している とオープニングデモをとばして 「おぷさぽー」、右下は「JON G-COP」、左下は「無口なア ーノルド君」、そして左上はエン ディングだ。

(大阪府/武藤誠司・?歳) ☆カーソルキーではいくらやっ てもできないので、必ずジョイ スティックかジョィパッドを使 いましょう。



●・・・「真・魔王ゴルベリアス」のステージ2の洞窟シーン(ボスのいるところ)へ行けません。バイブルとボーションはもらいました。(東京都 井上晶人・?歳) ・・・ステージ2の女神の像のある画面で女神の像にぶつかればいいのですが、ファインドが8000以上ないとなにもはなしてくれません。ですから、周辺にうじゃ 21 うじゃとわいてくる、敵キャラをグチャグチャとたおしてファインドをかせぎましょう

という話もありましたね。

そんな異常な雰囲気

のぞき穴

アークス〜ふつうのモンスターからダメージを受けない〜 聖殿地下で見つかる 4 つの宝を、いちばん前にいるキャラに全部特たせます。そして、このキャラだけ戦うときに炎の壁の魔法を使います。他のキャラは全員ふつうに戦います。 | ターン終わってから、リターンキーを何回か押すと、魔法を使って減ったはずのPLがもとにもどっています。これをくり返せばいいわけです。 (和歌山県/田島祐・?歳)☆なかなか使えます。ただし、魔法を使うまえに攻撃されるとPLはもどりません。

マスター・オブ・モンスター

マップコレクションが ないとできないウル技

マップコレクションのキャン ペーンモードでキャンペーンを 1つ終わらせます。「キャンペー ンモードをつづけますか?」と



◆いきなりこんなに強いモンスターを召喚できる

いうメッセージがでたら、ディスクをふつうのマップディスク に入れかえて「つづける」を選ん でください。マップはふつうの ままでマップコレクションのモ ンスターが召喚できます。

(兵庫県/大中健吉・?歳)



●レイスをまわりに配置して防御 壁にするの図

たんば

画面のなかに隠されたマルヒモードとは……

たんばで出したいサイコロの目を出せる技を発見しました。 自分がサイコロを振るときに画面の左上(左上端より1キャラぶん中心によったところ)にマウスカーソルをあわせてスペースキーを押すと「マルヒ1」というコマンドがあらわれ、サイコロの目を指定することができます。この技は現世でも死後の世界でもどちらでもできます。

また、現世で画面の中心に矢 印をあわせてスペースキーを押



すと「マルヒ己」が出ます。たんなるスタッフ紹介なので、ゲームの進行にはまったく関係ありません。

(徳島県/ゆうパック・?歳)
☆すごろくゲームで好きな目が 出せると……つまらないと思う。

通り抜けできます

前号までのあらすじ…



通り抜け子は以前のすさんだ 生活から一転、板前の修行とい うきびしい世界にその身をおく のであった。師匠梅田多吾作は 語る。「おらぁ、若いむすめっこ が昼間から飲んだくれているの が気にいらなかっただけでい (ポッ)」。か、顔に似合わず照れ 屋な田吾作である。「うちのかあ ちゃんも実の娘みたいにかわい がっていたのに……うう、それ なのにううっ」。突如の急展開、 緊迫の次号につづく……。





アークス

え一、毎度ばかばかしい質問です。アークスでエリンのペンダント、ディアナの金の指輪、ピクトの銀の鎖などは売ってしまってもいいのでしょうか?

(大阪府/石田光洋·14歳)

本ばり結論からいって しまうと売ってしまっ てもいいのです。ただし、アー クスの世界ではお金はそれほど 重要なものではなく、せいぜい 宿屋でセーブするときに必要な くらいです。まあ、よほどのこ とがないかぎり売らないにこし たことはないでしょう。もっと



◆ぼくのおじいさんは大阪商人。
つい、売ってしまった

も、毎日友達から借金の返済をせまられている人や、先祖が大阪商人でひたすらお金に執着してしまう人など、どうしても売りたい人は、以下の下取り価格を参考にしてください。エリンのペンダント500~625G、ディアナの金の指輪800~1080G、ピクトの銀の鎖は600~660G。

ウイングマンスペシャル

シーン 1 がクリアできません。取れる物は全部取ったはずですが……ジュース、キーホルダー、ライター、板、エレベーター、望遠鏡……まだなにか必要でしょうか?

(宮城県/児玉薫彦・14歳)

A シーン | をクリアするときに持っていなければならない物は、スリッパ、タオル、バケツ、水、魚、洗面器、ハンマー、ライター、そしてクワガタだ。これら以外で取れる物は、すべて使ってしまうこと。すべての持ち物がそろったら森に行って「ふしあな」を見るとナ



こで「ふしあな」を



ースの化けたクワガタがいるの で取る。あとは、正体を現した ナースを倒してシーン] はクリ アだ。

22

Q・・・・「死鷹戦線2」でセンチュリータワーの地下駐車場にいる敵を倒したいのですが車がじゃまをして倒せません。(埼玉県 メガデス・?歳)
 A・・・・じゃまな車を動かして、敵にぶつければいいのだ!と、いうのはウソだ。本当は、柱のうしろにいくと車の向こう側に出られるところがあるのでそこを使おう。クリーチャーは、単純な動きしかしないので、パターンさえわかってしまえば、かんたんに倒すことができる。

で、アンケートやFFBなどは対象外です)

ぎゅわんぶらあ自己中心派~コマンドの位置がかわる~ (GRAPH)を押したあとにカーソルキー上下左右のいずれかのキーを押しっぱなしにすると、押した方向にコマンドエリア(リーチやボンなどのコマンドの表示されるところ)がうごきます。 (神奈川県/山田修・14歳)

Game Crusaders

エグザイルII

13歳の悩める学生です。 エグザイルIIでヘロインやLSDでザブザブのジャンキーになりながらも、なんとか最終面のシッキムにたどりつきました。胎蔵界、金剛界の両マンダラ図を納めたのですが、そのあとどうしたらいいのかわからないのです。このままではドラッグづけの生活から抜け出せません。あわれな私に進むべき道をお教えください。

(大阪府/堀内多門・13歳)

A あなたは、今が大切な時期です。今ここでドラッグづけの毎日から脱出できなければ、音が見え、色が聞こえだし、ついにはパンツ 1 枚で街頭に飛びだして道行く人に泣きついてしまうかもしれません。さて具体的な治療方法ですが、マンドレイクを持っていればそれを使って一度ダンジョンの外へ出ます。そしてふたたび写真の場所へ行きましょう。落としてが発見できたらそこへ降り、あとは道なりに進むだけ。11番



●最終ステージの最初の部屋の左上の 袋小路のあたりをウロウロすると……

目の広い部屋の左下に、めざす 最後の敵のいる白い部屋が見つ けられるでしょう。自分の健康 と周囲の人の安全のためハシシ の吸いすぎに注意しましょう。



●歌を詠む会

読者のみなさまにあらせられましては、イラストの端にある文字からはじまる和歌(五七五七七)を作るといういいかげんな企画に多数の御賛同をいただきまして、誠にありがとうございます。十字軍一同連載化に向けて、ひたすらまい進する所存であります。どうか御助力のほどお願いいたしますのだ。

さて、今回は5月号で予告し た「ク」で、はじまる和歌を7月



○兵庫県・あゆむ作。今度は「し」ではじまる和歌を送ってほしい

号にまわし、「ス」ではじまる和歌4首を用意しました。ごゆるりと御鑑賞ください。

染めしむ~かな 焼夷弾 御雪~紅く

埼玉県佐藤 学作。季語 は「御雪」で冬。 「だいじょぶだ あギャルズの杉 美雪」との掛詞 でもある。 ヘリにやられた たいへんだ、水戸黄門は なけさんと、かくすん戦争

宮城県さいた作。 長寿番組の水戸 黄門でも近代兵 器には勝てず、 葵の御紋がとて もあわれだ。 要したヘリドすすがのよ 愛のミサイオすがのよ 愛のミサイ

京都府おか まのとみい はぶいがんま作。 はぶいがんま作。 人間とヘリコプ ターのむくわれ ない愛の煽情 んでくる彼にテ歌……だろうか。 レカをあげる。

● イラストのコーナー

究極のモンスターは募集がと うの昔に終わったにもかかわら ずまだ送られて来る。しょうが ないからそのなかの力作2点を ここで紹介してしめくくろう。 また、とうぶんはイラストの テーマはありません。歌を詠む 会の絵札もすでにやった「す、 く、し」以外は、常識の許容する 範囲で募集します。



●静岡県/前島敬之の作品。迫力はあるがヘンだ



●大阪府/ひいなさきの 作品。宿題の提出だな







投稿大募集

1)ゲームのぞき穴→すばやく確実 な情報が頼りのウル技コーナー。 2通り抜けできます→先に進めず、 ほこりをかぶっているソフトを救 うQ&Aコーナー。 ③ザ・ほめご ろし→ソフトのハードな批評が業 界を救う自浄コーナー。④ものを 書く会→ハガキにどれだけ書ける かが勝負の作文コーナー。⑤歌を 詠む会→イラストにあう想像力豊 かな和歌を詠むコーナー。⑥新コ ーナータイトル未定→そのほかな んでもありのコーナー。優秀者に はゲーム、もう一歩の人にはMフ ァン特製テレカをプレゼント。あ て先は、〒105東京都港区新橋4-10-7TIM MSX · FAN編集部「ゲ -ム十字軍」それぞれのコーナー

・・ おい、齋藤。どうして?なんてクビをかしげている場合か! ここだけの話だけど、実は齋藤はあの「美空ひばり」が好きなんだそうだ。いわゆる、逆玉って **23** ヤツだな。んで、齋藤がしあわせなゴールをできるように祈ってやるぞ。クラスのともだちよりも、金のほうが大事だぞ。



戀念分念盒圖





◆内容はともかく、悪魔の名前がずらりそろった不気味なチーム

準々決勝第1試合DEVILS-FOREIGNER

D 0 2 0 1 0 0 1 0 0 4 F 4 0 0 0 1 0 0 0 X 5

(勝ち投手)かりくそん(負け投手)はふぉめっと(勝利打点)でびす(本塁打)べるせふふ、さた一ん⇔さんちぇのリリーフもさすがのひとこと。





○ファミコンウォーズのユニットの
チーム。じそーえーの威力は絶大

準々決勝第2試合 F WARS-SANCHUS F 2 2 3 0 1 2 0 0 0 10 S 1 0 0 0 0 2 4 0 0 7

(勝ち投手)せんとーえー(負け投手)しげもと(勝利打点)ほへい(本塁打)せんしゃえー(2本)せんしゃび、せんかん、じそーえー、〈ぼた(2本)、よしむら



○ともだちの名前みたい。さて、このなかに女のコは何人いるでしょう

「激ペナがなければ、われわれ (わたし)は人生の数日間を失わずにすんだかもしれない」。(十字軍のボス)「仮に、激ペナがなかったとしても、コナミのピンポンがわれわれ(ボス)の生活をおびやかすだろう」。(編集部一同)一波紋を投げかけた激ペナ春の選抜は、平成元年4月5日、熱い視線をあびつつ開幕した。

この、大きな顔をしているトーナメント表から、数々のドラマが生まれたのだが、ベスト8までのドラマはトーナメントにある数字と諸君の豊かな想像力にゆだねるので、本誌では準々決勝から準長勝の自熱した試合をお伝えしよう。準々決勝第1試合 福岡・DEVILS 対大分・FOREIGNER。 九州勢同士の戦いとなった。

DEVILS戦績→1回戦14対6、 2回戦2対12、3回戦13対6…… 打撃中心のチーム。FOREIG NER戦績→2回戦4対8、3回 戦2対6……今大会一の投手力。

FOREIGNERのエース「かり くそん」と抑えのエース「さんち え」の投手リレーが成功! DEVILS打線の13安打の猛攻を かわし、4対5で逃げ切った。

準々決勝第2試合 秋田・FWARS 対熊本・SANCHUSの南北決戦

F WARS戦績→2回戦10対11、 3回戦2対12·····相手の投手に 左右されやすい打線。SAN CHUS戦績→1回戦10対0、2回 戦11対5、3回戦10対7···・・毎試 合4ホーマー以上飛び出すクリー ンアップは強力。

結果は、F WARSが集中打で10対7とからくも逃げ勝った。 **準決勝第1試合 FOREIGNER**対F WARSで行われた。これまで
完璧の投手陣をほこっていた
FOREIGNERだったが、F W
ARSの集中打の前に投手4人を
つぎこみ大苦戦。しかし、終わっ
てみれば11対6でFOREIGNER

準決勝第1試合 F WARS-FOREIGNER F 0210300006 F 05222000×11

(勝ち投手)かりくそん[負け投手]せんと一え一(勝利打点)でびす[本塁打]せんしゃび/ろうまん、ぱとなむ、くろまてい

岐 阜·ANCHORS

これはなんでしょ?

Game Crusaders

準々決勝第3試合 前回準優勝・ NEW PAPERS対大阪・VENU S 18

NEWPAPERS戦績→2回戦 シード参加10対11でからくも逃 げきり初戦をかざる、3回戦8対 13……毎試合20安打以上、2ケタ 得点の打線は前大会よりパワーア ップ。やや投手力に難があるが、 それを上回る打撃力でカバー。 VENUS 18戦績→1回戦5対10、 2 回戦 8 対 4、3 回戦 12対 5 …… スタープレイヤーこそいないが、 こまめな投手リレーが効果的に相 手の打戦を抑える。爆発的な打撃 力は今大会ですでに実証済。両チ ームとも強力な打線が持ち味なだ けに、力と力がぶつかる総力戦が 展開された。

結果は8対11でVENUS 18の勝利。毎回、連打を浴びながらも打線が投手陣を援護、点差が広がらないまま、最終回を迎える。ここで打席に立つ5番なおあきに、がまんの投手リレーをつづける水口監督は激励する。はたして、なおあきの打ったボールは弧を描いてスタンドへ……劇的なサヨナラ3ランホームランで監督に準決勝へのキップをプレゼントした。

準々決勝第4試合 埼玉·STRAN GERS対静岡・23TEAMS。

STRANGERS戦績→1回戦 19対20延長10回サヨナラ、2回戦 9対4、3回戦12対14····・・機性フライで得点する手堅いチーム。2 3TEAMS戦績→1回戦3対11、 2回戦9対4、3回戦7対16····・・ ヒットを集中して得点する。

準決勝第2試合 STRANGERS 対23TEAMS

3 対 3 の同点で迎えた延長12 回裏、STRANGERSの 3 番あおまてえ凡退のあと、 4 番あかまてえが2 墨打。 5 番らりるれろはバント。2 アウト 3 墨とした。6 番しろすか、初球をサヨナラヒット!延長12回 4 対 3 で S T R A N G E R S が 例 例 戦 へ 出場。

準決勝第2試合 VENUS 18-STRANGERS

(勝ち投手)ばば〔負け投手〕みゅう(勝利打点)しろすか(本塁打) あかまてえ⇒1塁打の数が両チーム合わせて35本と異常に多かった 試合。

V 0011000010003 S 0100200000014



準々決勝第3試合 NEW PAPERS-VENUS 18

N 2 1 0 2 0 2 1 0 0 8 V 2 0 2 2 2 0 0 0 3 11

(勝ち投手)ふぇありぃ(負け投手)はながみ(勝利打点)なおあき(本塁打)ほうがんし、かれんだー/みあん、なおあき(2本)⇒激ペナらしいサヨナラゲーム。



◆作者の名はなおあき、5番以外選

手はみーんな女のコ。ハーレムじゃ



●ものすごく安直な名前をつけたく せに選手のやることはこまかい

準々決勝第4試合 STRANGERS -23TEAMS

S 0 0 0 0 0 0 0 3 1 4 2 0 1 0 0 0 1 0 1 0 3

(勝ち投手)まきゅはりゃ(負け投手)つだ (勝利打点)くろまてえ(本塁打)あかまて え、すけと⇔ホームランもヒットもそれほ ど多くないのに勝つ、STRANGERS。



○今大会はみんな打者の
レベルか高く、2ヶ夕得
点がふつうだった



大阪・VENUS 18
はたして、勝利の女神は微笑むか
島根・SUMIKOU
前回の優勝チームに勝ったそうだ
高知・JOSEI CLUB
ともだちといっしょに考えた?
愛知・ROCK BAND
ロックグループのチーム
奈良・UECHANS5

かけ声一般のチーム 三 重・MAHJONGS7 麻雀の役の名前

(5)

(9)

4

(11)

4

9

(20)

延長10回

サヨナラ

(17)

6

80

(11)

コールド

延長10回

サヨナラ

(14)

(16)

9回サヨ

ナラ

山 梨・JAPANSAKE 日本酒のチーム

広島・EQUALS 激ペナ極秘ファイルを読みなさい

山 ロ・UBE STARS 山口の地名なのでしょうか?

埼玉・STRANGERS

宮 崎・TM NETWORK
TM NETWORKが好きだそうだ

'北海道・ALLNIGHTS
ラジオ番組のパーソナリティー

ー東京・POWERFUL10

和歌山・MYTHS ギリシャの神々のチーム

兵庫・MINICARS

静 岡·2 STEAMS

足の速そうなチームだ

神奈川・DRINKSTARS

ジュースが選手のチーム

FOREIGNER-STRANGERS

F 0000050106 S 20240000X8

(勝ち投手)ばば(負け投手)かりくそん(勝利打点)あかまてえ(本塁打)くろまてい1(6回・ばば)、ぱとなむ1(6回・ばば)/あかまてえ1(3回・かりくそん)(二塁打)げいり1、でびす11/あおまてえ2、あかまてえ1(犠飛)ぱとなむ1/ぶうま1(盗塁)しろすか1⇒STRANGERS・ばばは5回まで被安打4と好投。

猛打STRANGERS

先攻はFOREIGNER、後攻は STRANGERSで決勝戦ははじ まった。

1回表 FOREIGNERはSTRAN GERSのエースばばの立ち上がりを攻め、ヒット3本を記録するが得点にはいたらなかった。

1回裏 STRANGERS打線も 同じく、立ち上がり制球の定まら ないかりくそんをとらえ、犠牲フ ライと4本のヒットではやばやと 2点を先取した。

2回表 先頭打者の6番ぱとなむ



は足がわざわいしてセンターゴロ。
7 翻ぎんせはカーブをセンター前
に連ぶしぶいヒット。しかし、盗
塁に失敗してみすみす、チャンス
をつぶす。

2回裏 先頭バッター8番かるし けがレフト前ヒットで出塁。9番 かりくそんはピッチャーゴロを打 ってダブルプレイ。この回は3人 で攻撃終了。

3回表 ピッチャーばばが復調、 5球で攻撃終了。

3回裏 ランナーをひとりおいて、 4番あおまてえがホームラン。4 点と差がひらく。

4回表 前の回よりさらに短く、 3球で終了。

4回裏 2アウトから打線が爆発。 1~6番までの連続ヒットの猛攻撃を開始。この回から登板のさん ちぇに罵声が飛び交った。まるで、 むかしの巨人のようだ!

9回表ドラマは生まれず

5回表 0対8の大差。打線に元 気がなく、この回も3人で終了。 5回裏 1番くろまてえ、2番し ろまてえ、3番あおまてえ、の連 続ヒットで満塁。このチャンスに あかまてえはフライをうちあげて しまい、三者残塁。

6回表 ついに、さんちぇを見かぎり、げいりを代打に起用。期待どおりの働きで2ベースヒット。 1番にかえって、くろまていが2ランホームラン。これで、2対8。 さらに、ランナー2人をおいて6番ぱとなむが3ランホームラン。 ようやく、3点差につめよる。 6回裏 ヒットが続かず、ランナー3塁残塁。

7回表 三者凡退。

7回裏 セカンドまでランナーは



●FOREINERの反撃もここまで

進んだものの続かずスリー アウト。 8回表 3番でびす2ベースヒット、4番ぶうま凡退のあと、5番 ばあすがライト前に運んで、ランナー、1塁、3塁。6番ばとなむ の犠牲フライの反撃も1点どまり。 8回裏 三者凡退。

9回表 9番に代打れおんを起用 したが、センターフライで終わっ た。ドラマは生まれず、6対8の ままゲームセット!

大会を終えて

こうして、激ペナ春の選抜は終わりました。ユニークなデータを送っていただいた読者のみなさんありがとうございました。次回の開催は今のところ予定していませんが、今回の反響しだいでは……などと考えているので、感想などあったら十字軍に送ってください。

ところで、5月号で決勝戦の組み合わせを当てる「春の外ウマ」ですが、当選者などの発表は7月号になりますので2-7にかけた人はワクワクしながら待っていてください。また、そのハガキにいろいろメッセージが書いてあったので、2通紹介しましょう。

「いつも、おもしろく読ませても らっています。激ペナは持ってい ないので誌面から雰囲気だけ味わ っていますが、今回は外ウマとい うことなので、参加させていただ きます。子想は4-5です」

(埼玉県/小沢武久・30歳) ☆ハガキのすみにあった「単勝な ら兵庫」もはずれました。

「かんばれ! UECHANS5。私、 奈良の三冠王は自ら応援団長をか ってでて、かならずUECHANS5 を優勝させます!」

(奈良県/奈良の三冠王・?歳) ☆このほか、ことごとくはずれた チーム予想も送ってくれました。

激ペナ2のこと

110ページのカミングスーンでも紹介しているように、7月とか8月には激ペナ2が発売されるらしい。カミングスーンの記事はコナミにふつうに取材して得たもの



○激ペナをVRAMI28Kに改造して斜めスクロール

なので信頼できる。が、このコラムは違う。だいぶいいかげんだ。このコラムでの激ペナ2は、4月6日の午後7時から六本木のとあるタイ料理星(詳しくは覚えてない。料理は辛口だった)で開かれていたとあるパーティーで、だいぶビールを飲んだあとにコナミの池田さんから聞いたつもりのことだ。池田さんには口にした記憶がないかもしれないが、池田さんがなんといおうと、本誌記者は聞いたつもりになっているのだからしょうがない。

■MSX2/2+、VRAM128K 対応機種はMSX2/2+になる。 残念ながら激ペナ2もMSXでは動かないのだ。MSXのRAM8K しか持っていない人は、『コナミのピンポン』をライフワークにするしかないらしい。さらに、激ペナ2はVRAM128Kになる。Mファンの読者アンケートから、VRAM64KのMSX2を持っているユーザーが2.9%生存していることが判明しており、彼らは激ペナ2のためにマシンを買い換えるハメになるのだ。

VRAMが128Kになった理由 は、斜めスクロールさせるためと、 全体にスピードアップするためだ。 なぜそうなのるのかは、教えてあ

本誌特派員:渋谷記者では
げない。私は弟子をとらない主義

■選手が成長していく

なのだ。

ペナントレースモードのとき、エディットした選手たちが成長していく。見かけの打率やホームラン数よりもよく打つのは乱数のイラズラで、激ペナでもよくあった(というかほとんどそう)のだが、見かけの走力よりも足が速かったり、見かけSPDよりも球が速かったりはしなかった。激ペナ2では、それが起こる。きっと池田さんはそういいたかったのだ。

そういうわけで、紙尾明美さん を囲む会は幕を閉じたのでした。

激ペナ春の記録

数年まえに「記録それははかない」というフレーズで日本中をばかばかしい大会で席巻した番組がありましたね。日テレの例のヤツです。で、数ペナ大会実行委員会としてもここまで盛り上げたんだから記録も大事かなと、思って、別にページがあまったわけではないんです。この記録を作るにあたって担当者は3日3晩徹夜しました。自宅の電気も止められました。まさに、血と汗と涙の記録です。

優勝 埼玉県代表STRANGERS (賞品→ゲーム3本およびMファン 特製テレホンカード)

準優勝 大分県代表FOREIGNER (賞品→ゲーム2本およびMファン 特製テレホンカード)

第3位 秋田県代表F WARS 大阪府代表VENUS 18 (賞品→ゲーム1 本およびMファン 特製テレホンカード)

十字軍特別賞 埼玉県WATCHS3 (受賞理由→直接編集部にディスク を持ってきた、中山道太のお父さ んの親ばかぶりに、両親と離れて 暮らしている十字軍○が感動した ため。したがって、賞品の十字軍 特製福袋は道太ではなくお父さん のものだ!)

最優秀選手 あまび、SIRANES 打率4割5分、打点13。優勝に大 きく貢献した。

〈打率〉

10割 まつもとい(KAPPEIS TAR) 4 打数 4 安打本塁打 1 / おくりむ(VARN) 4 打数 4 安打 **8割5分** いしい(UBESTARS) 7 打数 6 安打本塁打 1

8割3分 しぇるーん(DREAMS) 6 打数 5 安打

B割 さわむら(JOSEI CLUB) 10打数8 安打本塁打2/うえすぎ(LICENSE) 5 打数4 安打/りゅうぞう(LICENSE) 5 打数4 安打/きよはら(LIONS) 5 打数4 安打/だて(OTOKOJUKU) 5 打数4 安打本塁打2/いくさあつう(SUMAIRUBAN) 5 打数4 安打

〈本塁打〉

6本 くぼた(SANCHUS)

5本 じそーえー(F WARS)/ あかまてえ(STRANGERS)/み あん(VENUS 18)

4本 ほうがんし(NEWPAPERS)

ながお(SUPER DRY)/なお あき(VENUS 18)/はしもと(2 3TEAMS)

(打点)

18打点 はしもと(23TEAMS) 4試合19打席

16打点 ありメンオュ(ALLNIGHTS) 3 試合15打席

15打点 くぼた(SANCHUS) 4 試合19打席

13打点 あかまてえ(STRAN GERS) 6 試合33打席/みあん (VENUS 18) 5 試合25打席

1**2打点** すとおん(VENUS 18) 5 試合25打席

11打点 じそーえー(F WARS) 4 試合19打席

10打点 ほうかんし(NEWPAPERS) 3 試合15打席/とりい(NEW TOMI S) 2 試合10打席

〈盗塁〉

2回 きよみつ(SANCHUS) 4 試合8出塁/しろすか(STRAN GERS) 6 試合14出塁/しおん (VENUS 18) 5 試合8出塁

〈防御率〉

1.285 かなた(SUPER DRY) 2試合7イニング自責1

GameCrusaders

2.076 ふぇありぃ(VENUS 18) 5試合13イニング自責3

2.250 まきゅはりゃ(STRAN GERS) 6 試合16イニング自責42.571 けんぴし(JAPAN SAKE)2 試合 7 イニング自責2

3.600 きむら(SANCHUS) 3 試合10イニング自責4

4.500 よしたけ(ALLNIGHTS) 2 試合 6 イニング自責3 / さんち え (FOREIGNER) 4 試合 8 イニ ング自責 4 / じゃいあん (FUJI KO) 3 試合22イニング自責11

4.695 ようちゃん(23TEAMS) 4試合23イニング自責12

5.142 はくし(NEWPAPERS) 3試合7イニング自責4/ぱるせ ら(VARN)1試合7イニング自 責4

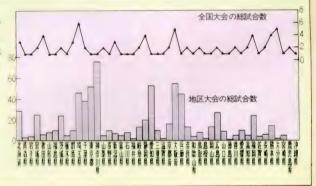
〈奪三振〉

4個 はふぉめっと(DEVILS)
3個 かりくそん(FOREIGNER)
2個 りゅうおう(DRAQUEST)
/じゃいあん(FUJIKO)/としかつ(JOSEI CLUB)/わたなべ(LIONELS SP)/じょしょ(SHOCKERS)/はば(STRANGERS)/あちゃっ(UECHANS5)
/つだ(2 3TEAMS)

グラフで見る激ペナ春の選抜大会

レーダーの塁打数とは、本塁打以外の安打を塁ごとに加えた総塁打数を試合数で割ったものだ。こうして見ると強いチームほど、正5角形に近い。また、棒グラフは地区大会の試合数。その上の折れ線グラフは全国大会の試合数である。激戦区を勝ち抜いても全国大会の | 試合目で負けてしまう神奈川県のようなチームもいてなかなか興味深い。やっぱり、激ペナは運なのね。





糸井重黒、女性チームをしつこく追跡する!

私が激へナ評論家、糸井重黒だ。 だれも読まないだろうこのコラム、 今回のテーマは「激ペナ春の選抜 に参加した女性チームを追跡する」 である。私の趣味にあった企画だ。 さて、大会に参加したすべての チームを調査した結果、女性から の応募は多数あった。だがしかし、 である。さらに追跡調査していく うちに、母親なり妹なりの名前を 無断で借りて二重投稿しているの がほとんど、という衝撃的事実が 判明したのだ。それらを除外し、 私自身が女性のチームだと確信を 持てたものだけを残すと、わずか に3チームしか残らなかった……。 しかたなく、女性だと確信した チームの作者に、電話取材をする ことにした。まずは「JUNBAS」 の作者、高橋弘子(神奈川)に電話 してみたが、1000回コールしても 出ない。自宅の「ヒロ美容室」がお 客でいっぱいなのだろうか……。

つぎは、岡山県地区大会で準決勝まで残った「SI UNIT9」の作者、大楠香織にひ。話を聞いてみると、チームデータを兄が考え、選手の名前は彼女が考えたそうだ。国際単位を名前にするところをみると、バイリンギャルかと思ったのだが、方言がいかすデパートガールなのである。20才というのも



●女性からの投稿ディスクや手紙。 男くさい大会に咲いた数輪の花 グッドだ。

最後に紹介するのは「JANIES」の作者、P.N.蜂谷真由美(愛知)。 アナクロなP.N.が糸井の好みだぞ、山下真弓。応募理由は?「兄に勝ったから」。チームデータは考えて設定した?「てきとう」。妹のチームに負け「こんなはずでは」と



叫んだ兄の立場がないぞ。



BIOS (バイオス) Basic Input Output System (ベーシック・インブット・アウトブット・システム) の略。基本ス出カシステムと訳される。コンピューないる部分。MSX ではZ80AというLSIが使われている)と、キーボード、ジョイスティック、ディスブレイ、ブリンタ、ディスクドライブなどなどの入出力装置とを結びつけるためのさまざまなマシン語プログラムの固まり。いくつかはBASICでもスイッチを切り換える感じでかんたんに利用できる。また、ほかのものもマシン語の知識があれば活用できる。

USR関数 USR関数は、DEFUSRn = 〈アドレス〉という形式 (nは0から9の整数) で、0から9まで10個定義できる。nを省略すると0とみなされるが、今回の記事では、その省略された形を使っている。

パターンジェネレータテーブル 英語で書くとpattern generator table。文字パターンのデータを記憶しているVRAMの一部分。SCREENIOPSCREENIのテキストモードでは、1文字に対し8パイトすつが割りあてられている。カラーテーブル color table。文字の色(前景色と背景色)を記憶しているVRAMの一部分。ここを書きかえると文字の色が変わるが、SCREENIのカラーテーブルはたった32パイトしかなく、名文字のグルーブごとに2色ずっしか指定できない。

○: 多色刷りはBH7E番地で生まれる

ふつうのSCREEN1では VPOKEを使ってもせいぜい 8文字単位に2色ずつしか指定 できない。それなのに、たとえ ば写真のようなレインボーカラ 一の文字を使ったプログラムに ときどき出会う。文字をパター ン定義して、ゲームのキャラク タや背景もそれで作っているこ ともある。

そういうプログラムはたいて いマシン語を使っていることが 多いので、多色刷りはマシン語 でなければできないと思いこん でいる人もいるかもしれない。

しかし、じつは、多色刷りは すべてBASICでできるのだ。 ただ、ふつうのSCREEN1で はできない。ちょっとした仕掛 けが必要だ。

その仕掛けは、あらゆるMS Xの本体に組みこまれているR OMのなかのBÍOSと名づけられた部分にある。



◆レインボーカラーの多色刷りの文字。31ページのプログラムを走らせたあと0から2まで表示したもの。文字ごとに色を変えることもできる

ここのアドレス&H7E(10進数で126)に、SCREEN1を 多色刷りモードに切り換えるスイッチがあるのだ。そして、そのスイッチを押すためのものが BASICにはちゃんとある。

それがUSP関数という、特殊な関数だ。多色刷りモードのスイッチの入れ方だけを説明しておこう。

DEFUSR=&H7E

が、USR関数を「&H7Eのスイッチを入れる」と定義するための命令文だ。

そして、

A=USR(Ø)

として、実際に式のなかでUS 日関数を使うと、その時点で、 多色刷りモードに入る。

この場合、変数Aやカッコのなかの①には意味がない。US 日関数が使われているということだけがたいせつなのだ。

で、このスイッチを入れるとなにが起こるか。SCREEN 1のVRAMの構成が、右ページのようにダイナミックに変わってしまうのだ。

パターンジェネレータテーブ ル(以下PGTと略)の大きさは 3倍になり、カラーテーブル(以 下CTと略)の大きさはなんと、 192倍にもなる。

多色刷りは、この飛躍的に大きくなった〇丁を利用しておこなっているのだ。

アイナミックに変わるVFIAMの構成

ふつうのSCREEN1

多色刷りのSCREEN1

8 H B B B B	バターンジェネレータ
& H Ø 7 F F	テーブル
& H 8 0 0 & H A F F	バターン名称テーブル
& Н 2 8 8 8	カラーテーブル (&H201Fまで)

エリア1用 & H 8 F F F & H | 7 F F エリア1用 & H 2 7 F F & H 3 7 F F

ータとカラ

多色刷りの効果がわかるプログラム 10 SCREEN 1:WIDTH 29 20 DEFUSR=&H7E:A=USR(0)

30 FOR I=&H2000 TO &H37FF 40 VPOKE I, RND(1) *256

50 NEXT 60 LIST

※多色刷りモードに入り、ランダ ムなカラーテータをセットする



◇ふつうのSCREENIで、上のプログ ラムリストを表示



ごとにランダムな色がつく

※スプライトに関係する部分などは省略しました

パターンジェネレータテーブル

☆文字のパターンのセットが入っ ている部分 ②多色刷りでは画面 3分の | ごとに各エリア用のセッ トがある。ただし、ここでは後半 3分の2にはなにも入っていない

パターン名称テーブル



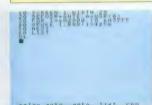
カラーテーブル

○○(1つ上の写真)パターン名称 テーブルは画面と | 対 | 対応して いるので、変化はない。写真は右 上のプログラムのリストを表示さ せた場合の状態を文字の形で表現 したもの GOCTはふつう32バ イトしかないが、多色刷りでは6 K (6144)バイトぶん、192倍に拡張 される。各文字のパターントライ ンごとに2色(前景色、背景色)を 指定できる仕組みになっているの はこのためだ

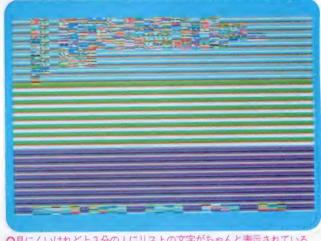
パターンジェネレータテーブル



パターン名称テーブル



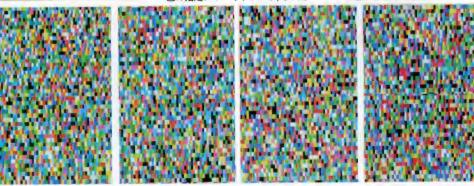
カラーテーブル



●見にくいけれど上3分の1にリストの文字がちゃんと表示されている

ふつうのSCREEN1と多色刷り モードとでは、こんなにもVRAM の構成が変わる。とくに、8文字 単位に1バイトぶん(前景色と背景 色の指定に1バイトかかる)しか用

意されていなかったCTが、3つの エリアの1文字単位に8・イトぶん (文字のパターン1ラインごとに1 バイト)が使えるように拡張されて いる点に注目してほしい。



VDP Video Display Proccessor(ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ)の略で画面表示用LSIのこと。とくに、MSX2のVDPに使われているLSIには、MSX-VIDEOという愛称がある。MSXの画面表示はこのVDPに牛耳(ぎゅうじ)られているのだが、めったに表に出てこないので、存在に気がついていない人も多い。いわば、VRAMの頭脳のようなものだ。ところで、VDPにちょっかいを出すためのVDP(n)というシステム変数があり、これがまたおもしろいのだが、それはまた別の機会に。

バターン名称テーブル バターンネームテーブル (pattern name table) ということもある。画面と1対1対応していて、画面のある部分に文字があると、バターン名称テーブルの対応するドレスに数値をキャラクタコードステーブルのあるアドレスに数値をキきこむと、その数値をキャラクタコード表示される。ところで、LOCATE文で文字の置ける範囲は限られているが、バターン名称テーブルを使えばたとえばファンクション表示の上にも文字を置くことができる。

キャラクタコード 文字に割りふられた整理用番号。通常、キャラクタコード 0 から31はコントロールコードという特殊な制御コードに割りあてられているが、VRAMではキャラタコード 0 から31は「月」などのグラフィックキャラクタに割りあてられている。VRAMでのキャラクタコードのことをパターン番号ということもある。このへんのことは、67ページの「ファンダムハウス」でちょっと悩んでいる。

MS X 1 ユーザーへ この記事の写真にはグラフィックキャラクタの一部分(「木」以降 4 文字)に妙な色のついているものがある。これはMS X 2/2 + の特性で、MS X 1 ではふつうの文字でしか表示されない。しかし、いったん多色制り用のカラー定義をすれば、MS X 1 もMS X 2 / 2 + もまったく変わりがないのでご心配なく。

MSX2/2+コーサーへ 右ベーシにあるカラフル斜体文字ブログラムに次の行15を加えてみよう。

15 SCREEN Ø:WIDTH 8Ø:WIDTH 4Ø

プログラムが走りはじめたときに画面の上3分の1だけでなく、画面ぜんぶの文字が見えるようになる。これは、エリア2、3用のPGTと、SCREENOの80字モード、40字モードのPGTがたまたま一致していて、モードを切り換えるたびに文字のパターンがVRAMに残っていくからだ。

SCREENIA 3-1) *LtSCREEN!

ところで、多色刷りSCRE EN1のVRAMは、SCRE EN2のそれとそっくりなのだ。 それも当然。多色刷りモードの スイッチを入れるということは、 BIOSの「VDPのみをグラフィック2(SCREEN2)モードにする」という部分を実行する ことだからだ。かんたんにいう と、「画面表示の仕組みだけをS CREEN2と同じにする」ということになる。

ふつう直接SOREEN2という命令文を実行すると、とたんにテキストモードにもどってくるが、これはBASIOの性格のせいだ。しかし、VDPだけをSOREEN2にした場合は、BASIOにとってあくまでここはSOREEN1というテキストモードのままだ。つまり、BASIOに対してSOREEN1のふりをし、VDPに対してはSOREEN2としてふるまっていることになる。

SCREEN2の画面表示の 仕組みはなかなかおもしろい。

SCREEN2にもいちおうパターン名称テーブル(以下PN Tと略)があるが、じつはここには 0~255の数値がこの順で3回くりかえして入れられたまま変化しない(文字 1 セットぶんは画面のちょうど3分の 1 ずつに置かれる)。つねに、キャラクタコード 0 から255の文字が3セット、固定して表示されているだけなのだ。

この文字のセットには、それ



●すべての文字をカラフルな斜体文字にするプログラムを実行してリストを表示させてみた。すべてBASICでここまでできるのだ

ぞれ独立したPGTが対応して いて、画面3分の1ずつが別々 のPGTを持っている。

SCREEN2を実行すると、PGTをすべて①にしてしまうので、最初はなにも表示されていないように見える。そこでたとえば円をかくとどうなるか。ここがおもしろい。その円の線が通過する部分の各文字を、全体として円になるようにパターン定義していくのだ。同時に〇丁も指定どおりに変えていく。

下のカコミのプログラムは、その仕組みを実験したものだ。 SCREEN2で円を書き、そのまま、SCREEN1にもどって多色刷りモードに入ってから、キャラクタコード①から255の文字をPNTに直接3セットぶん書きこんでいる。つまり、SCREEN2でのPNTを再 現しているわけだ。すると、S CREEN 1 に円が現れる/

画面の上3分の1が変なのは、 SCREEN1を実行したとき、 自動的にPGTのエリア1に相 当する部分に文字パターンが書 きこまれるからだ。CTはまえ のままなので、色だけが円の部 分を構成している。

逆にいうと、多色刷りモードに入ったときは、エリア1のぶんのPGTしか文字のパターンを持っていないことになる。だから、エリア2、3用のPGTにも文字パターンを書きこんでおかないと文字が見えないのだ。

この作業をBASIOでやると時間がかかるので、その部分だけをマシン語でやっているプログラムが多い。多色刷りをマシン語でやっているように見えたのはそのせいだったのだ。

SCREEN1とSCREEN2の密会現場

SCREEN1で円を見るプログラム

- 10 COLOR 15,4,7:SCREEN 2
- 20 CIRCLE (127,95),95
- 30 SCREEN 1: KEYOFF
- 40 DEFUSR=&H7E:A=USR(0)
- 50 FOR I=&H1800 TO &H1BFF
- 60 VPOKE I, I MOD 256
- 70 NEXT
- 80 GOTO 80



○行20を実行しおえたところ。 SCREEN2で円をかいた



○行70を実行しおえたところ。 SCREENIにも円が現れる



すべての文字をカラフルは斜体文字にするフロクラム

初期設定

行10は、このプログラムを実行す るまえにSCREEN2を実行してい れば、なくてもかまわない。そう でない場合は、最初しばらくのあ いだまったく文字が見えなかった り、8文字だけが妙な色で見えて いたりする。行30がこの記事の全 プログラムに共通して使われてい る多色刷りモードに入る部分。

画面を文字で埋める

ここは、たんにキャラクタコード 0から255までの文字を画面いっぱ いに表示しているだけ。30ページ のプログラムの行50~70とまった く同じだ。&H18 Ø Øというアド レスは、SCREEN1のPNT(パタ ーン名称テーブル)の先頭アドレス で、ここから1バイトずつ、0~255 の数値を順に書きこんでいる。PNT

の大きさは256×3バイトなので、 MODを利用して3セット書きこん でいる。画面には最初、上3分の1 でしか文字が見えないが、エリア 2、3用のPGTに文字パターンが定 義されていないためだ。MSX2以 上ならぜんぶ見えるようにする方 法がある(左ページの注記参照)の で試してみよう。



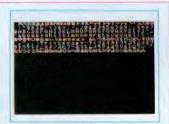
○ト3分のⅠしか文字が見えないが 実際には下にも文字は置かれている

10 COLOR 15,1,15:SCREEN 2

- 20 SCREEN 1:WIDTH 32:KEYOFF
- DEFUSR=&H7E:A=USR(Ø)
- FOR I=Ø TO 256*3-1 40
- 50 VPOKE I+&H1800, I MOD 256
- 60 NEXT
- 70 FOR I=&H2000 TO &H37FF
- 80 VPOKE I, (I MOD 8 +5) *16+1
- 90 NEXT
- 100 FOR I=0 TO &H7FF
- 110 D=VPEEK(I)
- 120 D=D OR D\(\pm\)2:D=D\(\pm\)VAL(MID\(\pm\)("84442211", I MOD 8 + 1, 1))
- 130 FOR J=0 TO 2: VPOKE I+&H800*J,D:NEXT
- 140 NEXT

色をつけていく

&H2ØØØはCT(カラーテーブ ル)の先頭アドレス。ここから1バ イトずつカラーデータを書きこん で色をつけている。1文字は横8 ドット×縦8ラインで構成されて いるが、多色刷りのCTは、1ライ ンごとの前景色と背景色の組み合 わせを1バイトとして、1文字に つき8バイトずつ割りあてられて いる。ただし、ここもエリア1~3 用に分割されているので注意。



€キャラクタコード順に次々と色が ついていく。エリア2、3の文字は ぜんぶ背景色(黒)になっている

斜体文字にする/エリア1~3にパターン書きこみ

&H7FFは、PGT(パターンジェネ レータテーブル)のうち、エリア1 用のPGTの最終アドレス。エリア 1の文字パターンを行110、120で 斜体処理しながら(この部分は先月 号で紹介したプログラムと同じ)、 その結果を行130でエリア1~3に 書きこんでいる。画面では、エリ ア1が斜体文字になっていくのと 同時にエリア2、3にも同じ文字 が表示されていくように見えるは



○斜色文字の処理をしてエリア 2、3にも同じパターンを書き こんでいく。ここではじめて前 景色の色が出てくる

エリア にいた「A」の場合

エリア1の文字Aに注目すると、 まず1ラインごとに色をつけられ、 次に斜体文字に変化していく。







イフスト文字のサンブルフロクラム・虹CEは

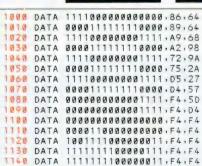
1150 DATA

苦労をおしまなければイラストふ うの文字も作れる。行1000~1070 は文字ac用のデータ、行1080~ 1150は文字bd用のデータ。0 と 1 だけのデータは、8桁ずつが左の 文字のパターン、右の文字のパタ ーンになっていて、あとに続く2 つの数値(16進数)でそのラインの 前景色と背景色を1文字の1ライ ンずつ指定している。





- 10 COLOR 15,1,15:SCREEN 2:SCREEN 1
- DEFUSR=&H7E:A=USR(Ø)
- 30 A\$="ac"+CHR\$(29)+CHR\$(29)+CHR\$(31)+"b
- d": AD=ASC("a") +8
- 40 LOCATE 10,1:PRINT AS
- 50 RESTORE 1000
- 60 FOR I=0 TO 15
- 70 READ P\$, C1\$, C2\$
- 80 P1=VAL("&B"+LEFT\$(P\$,8)):P2=VAL("&B"+ RIGHT\$(P\$,8)):C1=VAL("&H"+C1\$):C2=VAL("& H"+C2\$1
- 90 VPOKE AD+I,P1:VPOKE AD+I+&H2000,C1
- 100 VPOKE AD+I+16,P2:VPOKE AD+I+&H2000+1 6,C2
- 110 NEXT



111111110000000000,F4,F4



€をのプログラムを実行した結果 ほんの4文字ぶんのCG



SHOW

全国縦断6都市で開催されたMSXイベント の裏も表も見てきた特派員の実感レポート/

MST SPRING TOUR '89

4月号で紹介した「MS X スプリングツアー'89」のイベントは、3月21日の北海道にはじまって4月9日の名古屋で打ち上げとなった。会場でミニ4駆のタイムラップをはかっているせいもあってか、全体に人出が多く、なかなか盛況でした。

イベント会場には、昨年の夏、冬のイベントと同じく新作ソフトの体験コーナーが設けられ、20種類ほどのゲームが動いていたのだが、もぎたてプンプンは、パックマニアとまだ動きのぎこちないファミスタ、ぎゅわん自

己2、魂斗羅くらい。首斬り館 はデモだけ、残りは冬のイベン トと大差ない感じだった。

というように新作ゲームコーナーはいまいちだったのだが、ゲームメーカーのステージは、プレゼントをどっさり持って来てクイズやゲーム大会をやってイベントらしくにぎわっていた。では、各会場ごとの報告。

■札幌(そごう電器YES)

そごう電器の店前には、なんと午前3時から人がならびはじめた。ミニ4駆を抱えた3人の少年がまだえらく寒いなか、イ

ベントがはじまる10時30分まで 待っていたわけ。北海道のミニ 4駆熱はすさまじい。はじまっ てからも、イベント会場のある 4階から1階までの階段がミニ 4駆の少年たちで埋まっていた。

■東京(スタジオアルタ)

会場中央にミニ4駆のコースが2つ設けられ、そのまわりに新作ゲームコーナーが設けられていた。ミニ4駆軍団の動きに不安を抱くも、近くの新宿伊勢丹で本家のタミヤがイベントをやっていたため、混乱はなし。メーカー対抗ドーピングロKミニ4駆大会では、ゲームアーツが驚異の1秒58。あまりの速さに車の残像しか見えなかった。

■広島(ダイイチパソコンCITY)

なんとイベントの日がMファンの責了(雑誌作りの最後を飾る神経質なイベント)にぶつかってしまい、本誌特派記者は出向けなかった。ごめんなさい。ステージの進行役のおねえさんに聞いたらステージのときのノリ

はいちばんだったそうです。

■大阪(大阪ABCエキスタ)

ここの会場には思いきり遅刻してハジをかいた。Mマガの加川さんがミニ4駆にカメラ用の1個1600円くらいするリチウム電池を使って(使い捨てだぞ)目立っていた。T&Eの内藤さんの車は1秒40台の記録を練習で出していたのに、本番では壊れてリタイアしてしまった。

■福岡(ベスト電器)

イベントの日が学校の始業式 とぶつかってしまったせいもあって、いまいち人出が少なかった。ファンダムで有名なGEN さんも来ていました。

■名古屋(テクノ名古屋)

ゲームアーツのステージがすごかった。ディスクステーションのサムシリーズで有名なサム本人(原田修さん)が発泡スチロール製のサムのお面を付けて登場して大ウケ。ゲームアーツはミニ4駆のほうでも1秒47を出して有終の美を飾った。

札幌2600人



◆入場者の6割はミニ4駆目当て!

東京4100人



○さすかに入りはいちばんの東京

大阪3100人



○マルチビションかかっこいし

福岡1400人



○坐生のファミスタをテストプレイ

名古屋2100人



フレイドック?の順番待ち



●そのパワーはなんだ/4月号FFBの今川/ てめえベーマガにも同じ内容で載ってるぞ/ 二重投稿はいけないんだぞ/(東京・木下修、ほかたくさんの人々)⇒二重投稿するヤツのパワーよりも、わざわざそのベーマガの切り抜きをハガキに貼りつけて送ってくる人々のパワーのほうがすごい。その「そんなこと見逃さないぞ!」というギラギラしたものはいったいどこからくるのだろう。なかなかコワイものを感じるぞ。(バ)

有名CGツール がMSXに登場

他機種で評判の高かったCG ツール『ダ・ビンチ』がようやくM SXにも登場する。

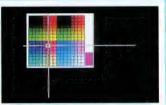
MSX2(VRAM128K)/ MSX2+対応の2DD。現在 開発中だが、5月下旬か6月こ ろには発売できる予定。予価7300 円。発売・小学館。※問い合わ せ先=ポプコム・新企画社会03-263-6940

マウスがあるに越したことは ないが、キーボードでも使用可 能。基本的な操作は、現在の口 Gツールの常識となっているア イコン選択方式だ。色を選び、 ペン先を選び、点や曲線や直線 などを選んでかいていくわけだ が、線をかくアイコンのなかに ちょっと珍しいものがある。

いわば雲形定規を使って線を かくような感じで、位置を次々 に指定していくだけでなめらか な曲線をかいてくれる機能だ。 マウスで直接曲線をかこうとし てもなかなかむずかしいときは、 これを使うと便利そうだ。

使用するスクリーンモードは SCREEN8(BASICT 画面ロードできるファイルも作 れる)なので、256色を同時に使 え、さらにタイルパターン機能 もあるので、ドット単位で色を 組み合わせた中間色や背景用の 模様なども作れる。

コピー機能、ブラシ機能、ア



るので256色ぜんぶが使える



文字をフリーハンドで書いてみた



付けてみた。いろんな表現が可能

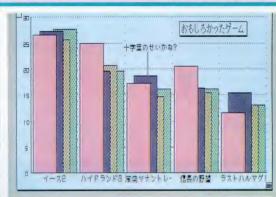
ンドゥー機能(今やったことを取 り消す)はとうぜん用意されてい るが、なかでもアンドゥー機能 は、直前にやったことをぜんぶ 取り消すのではなく、何段階か にわけて好きなところで止める ことができて便利だ。

色を重ねたときにその部分だ け色をさまざまに変える機能も あるので、くふう次第でおもし ろい口口が作れそうだ。



O 文字 (漢字 んでみた る 下にあるのがアイコン を置 たり

表ならまかせて HALの新人/



○棒グラフは 月号までのアンケ し比較 も使 る 項目を重ねて表 it

HALNOTEにまた新しい アプリケーションが加わった。 表計算プロセッサ「GCALC」 (MSX2/2+, VRAMI28 K、2DD、1万4800円)、いろ んなデータを表の形で集計管理 し、グラフを自動作成してくれ るソフトだ。

本誌でもなんども紹介してい るけれど、HALNOTEとは、 おたがいにデータを共有できる 実用ソフト群とその基本システ ムの総称だ。GCALCは、そ の新しい仲間の1つだが、HA LNOTE以外の実用ソフトと HALNOTEのシステムと日 本語ワードプロセッサ、図形プ ロセッサを組み合わせた、いわ ゆる「基本3点セット」(2万 9800円)が必要なのだ。

さて、GCALCにできるこ とは、表作成と表計算、そして グラフ作成だ。できあがった表 やグラフは、HALNOTEの 他のソフトでもかんたんに利用 することができる。たとえば、 HALのワードプロセッサに呼 びこんで、グラフの入った説得 力のあるレポートなどを作った りできるわけだ。

表作成・表計算とは、基本的 な表の形を作って、もとになる データを入力すれば、その合計 や平均値、ほかにも基本のデー



●推移がわかりやすい、折れ線グラ フ。コメントをうまく使おう



離して強調すれば、見やすい

夕を計算して得られるさまざま なデータを自動的に書きこんで、 目的の表を完成してくれる機能 だ。身近なところでは、こづか い帳とか家計簿、成績表などな どをMSXで管理するのに役立 つだろう。

作れるグラフは、棒グラフ、 折れ線グラフ、円グラフの3種 類あり、用途に合わせて使いわ けることができる。コメントや タイトルも入れられるので、見 やすく楽しいものができそう。

カラー印字はできないけれど グラフをプリンタで打ち出すこ とももちろんできる。

※問い合わせ先=ハル研究所☎ 03-252-5561



/「|本の矢ではかんたんに折れてしまうが、3本では折れない」という話があるが、友人3人と協力してアンケートハガキを出し続け | 年になる。これが当選しないと3本の矢が斩れてしまう。「12度目の正直」で当選してくれ。(大阪・中野卓哉)⇒石の上にも3年。たんなるこじつけた 33 3年もたてば友情も薄れてハガキを出すこともなくなり、青春の | ページと化すのだ、それまで待て。(バ)

ファ 10 9000>200 9 0 -0 > っていますのでそちらを参照しんだんですけど……」「うまく 152 9020>15 うまく動かない? してください」 060>???と直接打ち 「はい」 挑戦 したことがあるんですが、 T しんだり ミス発見プログラム してみたんで まくいかなかったんです<u>」</u> かっ いね

小されないので



MUSIC

過熱するGM界の状況を素値に 最新GM情報

MUSIC FROM スタートレーダー=日本ファルコム初の同タイトルシューティングを、アレンジとオリジナルサウンドでおくる。元スペクトラムの3人を含む、計6人のミュージャンを迎えてのアレンジ6曲。くわえて、オリジナルサウンド28曲収録。CD2843円、テープ2369円で発売中。(キング)

MUSIC FROM ジーザスニキングから3月に発売されたファミコン版ソフト『ジーザス』を、オーケストラアレンジとオリジナルサウンドでつづった





1枚。アレンジは、原曲の作曲者でもある、すぎやまこういち氏が手がけている。アレンジ目曲と、サウンドシアターと銘うつオリジナルを約25分収録。CD2843円、テープ2369円で発売中。(キング)

●光栄から歴史シミュレーションGM集3タイトル発売/

光栄から、自社ソフト3タイトルのGM集が発売になった。 以下の3タイトルは、発売元が 光栄、販売元がポリドールとな る。いずれも、CD2987円、テ ープ2678円で発売中。

①信長の野望・戦国群雄伝=M SX版での発売が待たれるニュー信長を、アレンジサウンドの み全8曲で贈る。うち5曲は歌 曲となっている。

②水滸伝・天命の誓い=同じく MSX版での発売が予定されている、タイトルのアレンジのみ 全8曲収録。うち1曲は、歌曲 となっている。



ALL SOUNDS OF Xak

Xalk

③蒼き狼と白き牝鹿・ジンギス カン=依然、名作の呼び声高い タイトルを、フルアレンジで全 11曲収録。3曲の歌曲のうち1 つは、知る人ぞ知る売野雅勇氏 が作詩を手がけている。

サーク全曲集=マイクロキャビン、PC系RPGのオリジナルサントラ。音源にはPC98を使用。5月21日発売。CD2884円、テープ2472円。(ポリスター)サバッシュ全曲集=ポプコムソフト、X68000などのRPGのGM集。アレンジ2曲とオリジナルを収録。5月21日発売。CD





2472円、テープ2163円。(ポリスター)

**ボリスター新作情報=6月25日発売「東亜プラン・ゲームミュージックSCENE]」……アーケードの「TATSUJIN」「ダッシュ野郎」「HELL FIRE」「ワードナーの森」を収録。
CD2472円、テープ2163円。フ月25日発売「スーパーリアル麻雀P2・P3/トゥインイーグル」
……セタの人気ゲーム3タイトルを収めたビデオ。予定価格3800円。

ストライダー飛竜一G.S.M. CAPCOM 2一/アルフ・ ライラ・ワ・ライラ=カプコン 女性ゲームミュージックバンド

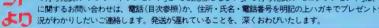


聴いたNON

●MUSIC FROM スタートレーダー=元スペクトラムの奥恵一氏をアレンジャーとして迎えた1枚。オリジナルの軽快さを損なわないよう、ていねいに仕上げているという印象をうけた。(今月・キング)●MUSIC FROM ジーザス=すぎやま氏が手がけるオーケストラバージョンというので、交響曲ドラクエみたいなものを連想していたが、まったくの別物。イージーリスニングのようだった。(今月・キング)●信長の野望=5つの歌曲は、いずれも静かできれいな詩の歌だった。戦う男たちを想う、女性たちの夜想曲なのかもしれない。(今月・光栄)●水滸伝=ボーカル曲は、男性が歌っている。この1枚も含めて、光栄の3タイトルはフルアレンジ。アレンジファンはかなり楽しめる3枚といえる。ゲームをやるまえのイメージ作りに役立つかな?(今月・光栄)● 蒼き狼と白き牝鹿=「人は離も夢の旅人/金色に見える虹探すよ、見果てぬ夢の重さ/そっと愛で支えてあげたい」。 売野氏作詩「夢の旅人」の出だし。う~ん、シェルブールしている……。(今月・光栄)●サーク全曲集=PG8のオリジナル42曲は圧巻だった。しかし、アレンジファンはうるうるかもしれない。(今月・ボリスター)●サバッシュ全曲集=サークといい、これといい、ボリスターの路線は読めないところにすごさがある。しかし、今回の2枚は作りが地味で、ある意味では退屈だった。(今月・ボリスター)● ストライダー飛竜=4次元→アフリカ・日本→イギリス→中国→アメリカへと、1曲で音を世界一周させるとこんな感じになるのではないか。 おまけに、かっこうはさえずり、小川は流れる。もはや、ヤミ鍋アレンジという表現が的確ではないかと……。(今月・ボニー)●チェイスH、Q、海外バージョン=ナンシーはもちろん英語でお話しするし、自分(?)の声も英語。おちゃらけがウリの国内バージョンとは一味ちがい、かツコよくなっちゃっている。これは、決して私が英語がわからないからでは、ある。曲は国内と同じ。SEには日本語版も収められている。(今月・ボニー)★カッコ内は掲載号と発売元。一文責は、猫のお産で仕事を休んでしまった(おかげで徹夜でこれを書いた))FFB担当のたかだ一でした。



に関するお問い合わせは、電話(目次参照)か、住所・氏名・電話番号を明記の上ハガキでプレゼント係までお願いいたします。発送状





「アルフ・ライラ・ワ・ライラ」 2作目のアルバム。タイトルの アレンジ+オリジナル完全収録 に加え、「天地を喰らう」のオリ ジナルを完全収録。アレンジは、 メンバーの声を多重録音したボ イスミックスアレンジと、アフ リカの民族打楽器を用いてのパ ーカッションアレンジの2曲。 5月21日発売。CD2627円、テ ープ2359円。(ポニー)

※非売品『チェイスH.Q.』海外 バージョン発見/

サイトロンが、この春ビデオ コンサートを開いたのは周知の 事実。このとき、ステージでク イズ大会が催された。これだけ なら、ふつうのイベントでよく ある出来事にすぎないのだが、 問題は正解者の賞品だ。なんと、 『チェイスH. Q.」の海外輸出用 から録音した、特製オリジナル サウンドテープだったのだ/ 限

∃



定600本のうえに、非売品とい う、まさにガッチガチのプレミ アムもの……。お金を出しても 手に入らない。しかし、悲観す るのはまだはやい/ 手に入れ る手段は残っているのだ。なん と、現在2次会員を募集してい るサイトロンファンクラブ「FS G」では、このテープとFSGテ レカのどちらかを入会先着30名 ずつにプレゼントしている。入 会希望の人は、自分の住所・氏 名を表書きした返信用封筒(切 手62円も貼ること)を同封して、 〒150 渋谷区神宮前6-25-8神 宮前コーポラス409 サイトロ ン&アート内FSGクラブ入会 案内書ちょーだい係まで。急い だほうがいいぞ。

さらに、おどろくなかれ、ポ ニーキャニオンさんのご厚意で このテープを10本ももらっちゃ

サイトセン・デジタルビデオプレスVO

先月の、レンタル店いっきょ掲 載でご存知だと思うが、おまちか ねデジプレ2号(VHSのみ、HiFi、 30分)が全国レコード店、レンタル ビデオ店で無料レンタルを開始し

今回の目玉は、3月のAOUショ ーからの新作アーケードレポート。 セガ、アイレム、テクモ、カプコ ン、ナムコ、コナミ、SNK、タイ トー、データイースト、ジャレコ、 以上10社の新作ゲームの映像をド ーンと収録。さらに、糸井重里氏

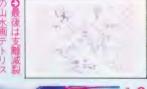
を、氏のインタビューをまじえな がら紹介している。 2月のSSTバンドライブから

の総指揮で話題になったファミコ

ンソフト「MOTHER(マザー)」

€ FOWER DRIFT~LIKE THE WIND~」を収録。あのナム コのほこる「CGゼビウス」も入って いるし、アミーガをつかったアニ メ、しりあがり寿作の山水画テト リスなんかも見られちゃう。これ が大笑い。

で、2号が出て1号はどうしち ゃったかというと、ポニーではと くに回収するつもりはないそうで、 「レンタル店にまかせています」(ポ ニーの鈴木さん)。ちなみに、鈴木 さんは「大阪あたりでは、きっと売 うちゃうでしょ」と最後にボソッと いっていた。ううむ。









いましたので、1本5万円で…… (効果音)デスクのなぐる音…… タダでプレゼントします。

※ポニー新作情報

6月21日にデータイーストの GM集が発売になる。くわしい 収録曲はまだ未定だけど、AO Uショーで話題を集めた『ファイ ティング・ファンタジー」を中心 に、フ、8タイトルのサウンド を収録したいとしている。「ロボ コップ」は、現在交渉中。同じ く、6月21日『テトリス完全攻略 ビデオ」という、タイトルそのま まの趣旨のビデオが出る。セガ のアーケード版の映像を使い、 10万点突破を目指すウルトラテ クを紹介するとか。

2プレとの戦いも最後。今月 は負ける気がしないぜ/

●ゲームアーツより

①ゲームアーツ・フルチューン アップ「ミニ4駆」+専用コース] 名様。

・ナムコより

②ナムコ・フルチューンアップ 「ミニ4駆」……] 名様。

●編集部·糸井重黒氏(注·重里 氏とは別人)より

③糸井·予選落ちフルチューン

アップ『ミニ4駆』……] 名様 - 上記のミニ四駆は松下のイ ベントに参戦したいずれ劣らぬ 名車の2台+予選落ち1台だ。

●ポニーキャニオンより

④『チェイスH. Q. 海外版』G Mテープ······10名様。

●キングレコードより

⑤CD版「MUSIC FROM スタートレーダー」……3名様。 ⑥CD版「MUSIC FROM ジーザス』……3名様。

●アポロン音楽工業より

⑦「ウィザードリィ II ~リルガミ ンの遺産~』カード……5枚1 組で5名様。

●アルファレコードより

®「スキーム」のステッカー…… 5名様。

●光栄より

9○□版「信長の野望」 ⑩〇〇版『水滸伝』 □CD版「蒼き狼と白き牝鹿」 ……各门名様。

しめ切りは5月31日必着。発 表は7月8日発売の8月号の欄 外で。応募方法は掲示板を参照。







●おまえも若い/いやあ一若い! この雑誌の内容が。このテのほかの雑誌も似たりよったりですね。でもしかたないですよね。おしゃれをし、グルメを 気取り、車で突っ走ってパソコンで遊ぶ若者がいまもなお増えているんだなとつくづく感じます。(神奈川・大沢国成)⇒20歳の大沢くんも若いけど、「グル メを気取り」という表現が、みょーに若くないと思うのはわたしだけだろうか。若くないというよりなんか怖いなあ。(バ)

話、恋の悩み、人にい 以上を明記のうえ〒四 AN ₿ のイラ

- whit



中学生なのに怒るとヤクザより怖い のは「ばくはつ五郎」、しかし、泣いて いても顔が怖いのは小柳ルミ子だ。

●東京に、サザエさん博物館があるそ うですが、どこにあるのか教えてくだ さい。(愛知・長谷川昭男)

世田谷区の桜新町1丁目に「長谷川 美術館」があります。「長谷川」とは作者 が長谷川町子さんだからです。磯野家 の間取りがひと目でわかる模型もある ぞ。どうだ、ためになる本だろう。

●「トニータナカの若返りメーク」とい ラソフトを出してください。主婦に大 ウケと思います。「はい、目を閉じてく ださい……」なんて……。(岡山・佐々

リーとヒロミ・ゴーの娘、藁子・ケ イティーも笑えるが、なぜ「トニー」な のか聞いてみたいぞ、トニータナカ。

●心配事だが、うしろ髪ひかれ隊の斉 藤満喜子が第2の野村義男になるので は……。(大阪府・加藤貴志)

たのきんの「の」は、りっぱに作曲家 やプロデュースをやっているが、マッ チに与えられる仕事は「スターボウリン グ」や「お笑いマンガ道場」である。これ では生福の兄のほうが有名人といえよ

- ●「ちゅうかなばいばい」の小沢なつき は「ウンジャラゲ」の石野陽子だ。恥ず かしいのか動きがぎこちない。井森を 見ならえ。(岡山・蔦川佳行)
- 「ちゅうかなばいばい」のファミコン をしている場面で、『オバロ』をしてい

るのに曲は『マクロス』だったぞ。(茨城・ 堀内斉人)

井森はきらいだが「ぱいぱい」は視聴 率20パーセントを超えたらしい。あの 時間帯はむかしMファンのCMも流れ ていたが、中学生でGパン姿もスラッ として顔も美形のイイ男なのに、ドラ マのなかではびっちびちの半ズボンを はかされて小学生役をしていた「魔隣組」 の主役の男、元気でいるか。

●母さんのおでんを「まずい」といった ら「おいしいものばかり食べられると思 ったら大まちがいだよ!」と怒った。よ く考えてみると、まずいということを 肯定していることにぼくは気づいた。 (北海道・高井裕之)

ムチャクチャぐあいが、「陰で悪口を いうくらいなら面と向かっていえ」とと んでもないことをいう人に近い。

●外国映画で竹刀が出ると、使い方が まったく違っていて、剣道をやってい たぼくとしてはほんとうの持ち方を教 えてやりたい。(東京・厚綿大輔)

外国のドラマや映画で、中国人が日 本人の役で出てくるが、日本料理とい って餃子を作るのはやめてほしい。

●副校長が「すいとん」について語り、 「ハットリくんの水とんの術とはちがい ます」とシャレたが、あたりは静まりか えった。(兵庫・岡島範幸)

「吉田さん、電話だよ。でんわ急げ」 というおじさんと火花を散らしそうな 副校長だ。今月は高井の母さんにテレ 力をあげよう。母さん、喜べ。

6月のテーマ つれづれテレビ

が送ん

Utati

「別れるときは死ぬときです」を 訂正、「死んでもいっしょです」と いいきった、小柳ルミルミと額が まっすぐなダンサーの感涙披露宴 生中継中、2人のアップのところ で「来调のこの時間は第3回人文字 コンテストです」というスーパーが 出てきたのはマヌケだったが、ふ だんはふつうに歌うのに英会話番 組のときは「♪はじめましちぇい」 と歌う早見優も不思議だ。

●ドラマの不思議、CMの不思議

そのむかし「ありがとう」を毎週楽しみに 見ていたが、いま思えば石坂浩二が水前寺 清子に結婚してくれというのだから怖い番 組だ。大和田獏と三原じゅん子が愛しあっ たり、仕送り学生や下っぱの会社員なのに 代官山の 1 か月20~30万円は下らないマン ションにミポリンや今井美樹が住むのも不 思議だ。今井の役に関しては、わがままで 性格がムチャクチャな女なのにナゼか西郷 輝彦にまでモテてしまう。「私はあの日……」 と過去のことを話そうとすると回想シーン が出てくるが、あれをいったいどう口で説 明しているのか聞いてみたい。

ドラマではないが、日本最大のお笑い番 組局である教育テレビも不思議だ。性の匂 いがしない若い男と、日本語で話す犬の車 掌とか工作をするカエルなどが登場。矢追 純一も知らなかった異星人との公認の交流 の場ではないかと思ってしまうぞ。

CMでも、とんでもないところで「♪リン ドンリンドン」と歌いながらハンバーグを食 べているバカ外人一家など(現在オンエアぶ んではおそろしく高いガケの上でまたして もリンドンと歌いながら食べている)おかし なことは増える一方だ。

- ●ドラマによくあるシチュエーション ひとむかしまえによく見られた演出をな らべたててみよう。
- ・「おい父さんのメガネはどこだ」と額の上 につけたまま探す父さんをみて一家爆笑 ・手紙を読んでいると重なって出てくる父 さん母さんの声。いるんなら出てこい

- ・動揺するとたばこを逆に吸おうとする男
- パックしたまま玄関に出て客が驚く
- ロ紅で鏡に「さようなら」と書く女
- ・買い物袋にはいつもネギか大根
- ・若い夫婦の買い物袋にはフランスパン
- ・朝「いっけない」とあわてて2階から降り てきてトーストをくわえたまま家を飛び出 す娘。いったいどこで食べてるのかいえ
- ・ 2時間ドラマで姑問題や息子の進学費用 で何度苦しめば気がすむんだ丘みつ子
- 笑えるのにナゼか怖がられる「トランペッ
- トをしょった暴走族」松村雄基
- 待ち合わせ場所で「おかしいなあ、たしか にここなのにィー、よしおのヤツめッ」とひ とりごとの多い女
- 「いや、それはちがうぞ」と突然入ってく るヤマさん。捜査一係の会話をわざわざ廊 下で聞いていたものとみる

●テレビのなかの迷惑

ドラマ以外にもナゼだと思うことがたく さんある

はぜどん村上龍の「Ryu's Bar」のサメクッ ションとか、「クイズ100人に聞きました」の 百次郎とか、「ベルトクイズ0&0」の馬の人 形などは、香港みやげの人形と同じくらい 迷惑だ

プレゼントというと、かならずローラン ドのピアノブラスなんたらとか、スイスの 高級腕時計ラドーというのも笑えるが、や はりいまいちばん怖いのは「世界不思議発見」 で草野仁が「仁ちゃん人形」つ行きます」と いっているあの人形がプレゼントになるこ とナーとみナー









ーニン!☆『月刊カッパルンバ』という、ザラ紙に鉛筆書きのハンドメイド本を編集部に送ってくる名前のないキミ、ずっと無視していたが、 ●カッパモ・ あまりのしつこさと、「カッパモーニン!」ということばが気に入ったので、とりあえず見てはいるということを報告しておきます。だからどうするという ことではないが、見てるよ、見ているから安心しよう! という気休めのメッセージでした。カッパモーニン!(バ)

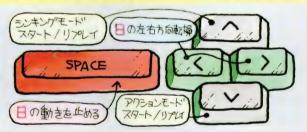


1画面のなかに2本もゲームが入っておトク

DISHONEST

MSX MSX 2/2+RAMBK

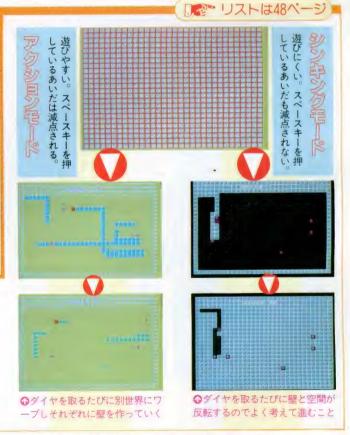
BY Beta.K



じつはBeta.Kはこの作品 といっしょに激ペナ大会にも応 募してきた。チーム名は「ファン ダムヨ、選手名にも漢字やカタ カナが使われているうえ、防御 率のデータがこけていたため失 格になった。やーい。

さて、このゲームの基本は、 壁を背後に残しながら進む「日」

を操作してダイヤを取っていき、 壁にあたるとゲームオーバー。 アクションモードではダイヤを 取るたびに2種類の世界を行っ たり来たりする。シンキングモ ードではダイヤを取るたびに壁 と空間が反転する。キーの反応 が悪いので超むずかしいが変態 ゲーム好みの人におススメ。



各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面=40字×24行と して計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

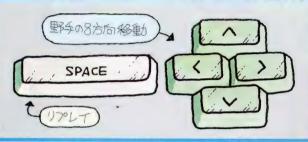
画面

すべてのポジションでフライ捕りを練習する

ミニスタジアム

M532/2+VRAM64K

BY あ~る·OTN



3月号で掲載した「ばっちゃこい」と基本的な発想は同じだが、作者はまったくの別人で、どうやら偶然の一致らしい。偶然とはいえ、「ばっちゃこい」のほうが発表が先なので、「ばっちゃこい2・ミニスタジアム」というタイトルが作者によってつけ

られた。

しかし、「2」だけあって、機能は充実している。9つのポジションすべてでフライを捕る練習ができるのだ。しかも、ファミスタなみに縦横スクロールする(といっても、例によって小さな画面のスクロールだが)。



○最初はピッチャーフライから。ま あ、かんたんに捕れる

最初は軽くピッチャーフライ。次にもっとかんたんなキャッチャーフライ。タコでも捕れるファーストフライ、そしてセカンド、サード、ショート・・・・・とここまではなんということもないが、レフトへ飛んでいくライナーに近い打球でたいていひっかかるだろう。これが捕れてもセンターの手前に落ちる打球、ライトへぐんぐん伸びていく打球など、すべて捕るのは至難の技だ。

全日ポジションをクリアした



リストは50ページ

ソライ のようなかんたんなキ 昼最初の



のようなライトフライを最初の難関。ライナー

ところで、ふたたび打球はピッチャーフライからはじまるが、こんどは前回よりも打球が低くなる。内野フライはゴロまがいになり、外野フライはますますライナーに近くなっていく。こうして、5周できたら、画面がフラッシュしてゲームエンド。もちろん、1回でもボールを落としたら即ゲームオーバーだ。

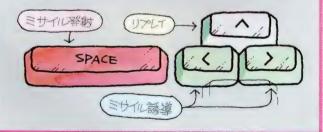
画面

謎の物体を追尾するミサイルの軌跡が美しい

謎の物体は

MSX MSX 2/2+ RAM8K

BY Nu~



Nu~さん(じつは中学生の約3倍の歳を持つNTTマン)の1画面3Dシューティングは、ファンダム名物の1つだった。あのアフターバーナーの世界を1画面タイプのプログラムで表現しようという一連の作品には敬意を表したい。しかし、残念なことにこの作品で1画面3D

は「完結」だそうだ。新しいNu ~さんシリーズに期待したい。

では、最後の1画面3D作品 の遊び方。一連の作品中、この 作品は最高の出来だと思う。

画面の上部で左右方向に往復しているのが、謎の物体「○」。 この丸のなかにミサイルを打ち こんで撃破するのが目的だ。



ただし、ロックオンはもちろんできないし、ミサイルの最初の発射方向は自分では設定できない。だからミサイルはあさっての方向に飛んでいくのだが、飛びはじめたら左右に誘導することができるのだ。このときのミサイルの軌跡がうまく3Dで表現されていて美しい。ただし、MSXの性能上、最後のほうはスプライトが消えてしまう。

命中すると物体「○」は破壊され、次のラウンドへ。ラウンドでとにミサイルは4発供給され、まえのラウンドの残りも加算される。ミサイルがなくなったらゲームオーバーだ。



リストは52ページ

●絶妙のコントロールで ミサイルを誘導

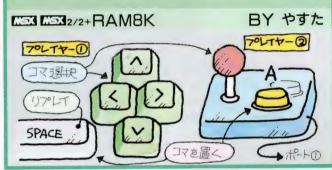


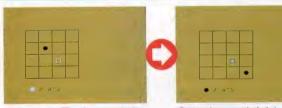
リギリにミサイル命中 HISSILE 3 ROUND 1

画面

このゲームでプロの囲碁打ちと戦ってみたい

へンな三目並べ





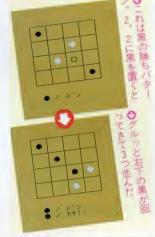
◆3、3の位置に白いコマを追い てみると…… 変でない三目並べなら世界的に有名なティックタックトゥーがある。3×3のマスに〇と×を交互に書いて、先に3つ並んだほうの勝ち。これは先手になれば絶対に負けないですむ方法があるので、ゲームとしてはおもしろくない。おもに知らない人をひっかけるだけの遊びになっている。

しかし、この「ヘンな三目並べ」なら、ちゃんとした勝負になりそうだ。

交互に黒、白のコマを打って いって、縦横斜めに自分のコマ が3つ並べば勝ちというルール は同じだが、もう1つヘンなル ールがあるのだ。

このゲームでは、コマを置くと、そのコマの縦横斜めに隣りあわせになったコマが、置かれたコマを中心として「点対称」に移動してしまう。点対称の位置が4×4の枠外なら、移動した

リストは53ペーシ



コマは消える。やってみなくて はピンとこないルールだが、や ってみてもかなり悩ましいルー ルであることに変わりはない。

ときには、両方同時に3つ並 ぶこともあって、そういう場合 は引き分けになる。

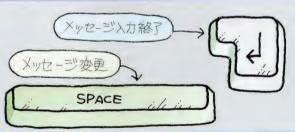
いまのところ必勝法はないので、公平な戦いが楽しめる。

一曲面

手軽に家庭に持ちこめるMSXの電子掲示板

伝言BAN

MSX MSX 2/2+ RAM8K BYトトロ命



いいたくてもなかなかいえないことがある。ありがとう、とか、ごめんなさい、とか、好きです、とか。ほかにも、ほんのちょっとしたことなのに口に出していうのがテレくさいことはいろいろある。

そんな心のなかに引きこもっ てしまいがちなメッセージを、 このプログラムで表に出してみよう。メッセージをこっそり打ちこんでおけば、プログラムがかってに大きな文字にして、しっかりと伝えてくれるのだ。

ただし、ひらがな、カタカナ、 アルファベットで23字以内のメッセージにかぎる(むかしの電報と同じように、濁点や半濁点

HAPPY BIRTHDAY

●23字以内のメッセージ を打ちこんでリターンキー

......

●「!!!……」は、MSXが処理をしているあいだのヒマつぶし

も1字と数える)。

ちなみにグラフィックキャラ クタも2文字ぶんに数える。

打ちこまれたメッセージは、ふつうの8倍の大きな文字で、右から左へ少しずつ表示されていく。たとえば、友だちの誕生日だと気づいてはいても、アメリカ人じゃあるまいし、面と向かって「誕生日おめでとう」なんていえないとき、さりげなく背後の画面で「HAPPY BIRTHDAYO」……。んん、なんだかこっちのほうがわざとらしくて恥ずかしいような気もするなあ。

リアリストは54ページ



○しばらくして右のほうからメッセージが流れてくる。ほっておくと、何度でもくりかえしてくれる

一画面

ようするにヨーヨーの要領で敵をうちおとす

C"3~



いちおう、シューティングゲ ームなのだが、ちょっと変態的 なおもむきのあるゲームだ。

中央にじっと動かない白い丸がある。これが、自機だ。どうやら、自分が世界の中心だと思っているらしくて、どんなことをしてもこの位置からけっして

動かない。

そこへ、どういうわけかツツミの形をした敵がさまざまな色に変化しながらつっこんでくる。これを、制限時間(1分)以内にいくつうちおとせるかを競うゲームだ。ちゃんと、ハイスコアの表示機能もある。

リストは55ページ



◆すばやく先まわりして
赤丸を発射!

●あたると、画面全体が赤 くハデにフラッシュする

武器は、自機のまわりをぐるんぐるんまわる赤い丸。スペースキーを押すと、そのときの角度で赤い丸が発射され、あるていど行ったところでまたもとにもどってくる。ようするに、ヨーヨーだと思えばまちがいない。

赤い丸のまわるスピードはカーソルキーの上で速くすること もできるので、敵の動きを読め ばおもしろいほどバシバシあて ることができる。

では、敵が自分に向かって突進してきたらどうすればいいか。 よける必要はない。敵が自機に



●ヨーヨーの原理で赤丸がもとに もどるよりも早くおかわり登場

あたると、それも得点になるのだ。はっはっ、こりゃ、動く必要なんかないのも道理。

1分間ぐるんぐるんパシバシッとやって、うちおとしたツヅミの数が得点になる。今のところ世界最高記録はわたしの25点。

一画面

なんだかラクチンな気がするブロックくずし

高速道路

ボールの方向変更 ボールの方向変更 SPACE



○このままボールをほっておくと。 パッドの右わきの空間に落ちて | 回ミスになる



○そこでスペースキーを押してカックン。ボールは進行方向を90度変え、パッドにあたりにくる

ブロックくずしというゲーム は、10年以上もまえにゲームセ ンターに登場して以来、これで もかこれでもかというくらいに さまざまな形でしゃぶりつくさ れてきた感がある。

ファンダムでもいろんなブロックくずしゲームが投稿され、そのうちアイデアの光る何本かを採用してきたが、またもや、採用してしまった。「高速道路」という妙なタイトルにだまされてはいけない。画面写真で見たとおり、これはブロックくずしである。ただし、博多の人間コナミと呼ばれるGENさんの作品だけに、ただのブロックくずしではない。

画面下部に大きなパッドがあるが、じつはこれが動かない。 パッドは動かないが、ボールの 方向が変えられるのだ。

スペースキーを押すと、ボールはカックンと進行方向を90度変え、落ちそうなボールもパッ

リストは56ページ



●ボールの動きが速く、操作が変態的なのでなかなかむずかしい

ドにあてることができる。パッドを動かして打ち返すよりも、なんとなく横着で楽なような気がするが、ボールの動きが速く、頭が混乱しやすいのでかえってむずかしい。

ボールがパッドの両わきに落 ちると1回ミス。3回ミスでゲ ームオーバーになる。

ブロックをすべてくすすとラ ウンドクリア。次は1段下がっ たところにブロックが出てきて さらにむずかしくなる。

ちなみに、このブロックくず しは「さまざまな事情により」2 個単位でくずれる。はっはっ。

リストは57ページ

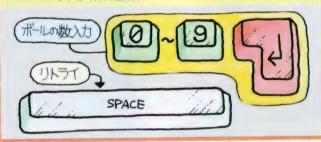
2画面

じっさいにやってみないと納得できない人へ

かくりつじゅんか

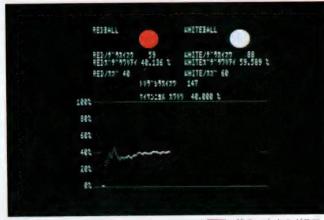
MSX12/2+VRAM128K

BY 斉藤由貴バンザイ



たとえば、100個あるボールの うち、40個が赤いボールで残り が白いボール。では、この100個

 のボールから適当に 1 個取り出したとき、それが赤いボールである確率(確からしさ)はなんパーセントか。答えは40パーセントだけど、確率が40パーセントというのはどういうことなのか、実感のわかない人もいるだろう。このプログラムは、MS Xの



◆数値を入力しおわったらすぐにシミュレート画面に移る。中央のグラフは今まで取り出した白と赤の比率を毎回表示している

乱数を利用して、確率の理論を 実感するためのものだ。

最初にぜんぶのボールの数、次にそのうち赤いボールの数を入力すると、MSXがすぐに検証をはじめる。1回調べたボールは、またもどすので、白と赤の比率はずっと変わらない。

出てきた白と赤の比率はグラフにして表示される。最初、ボールの出てくる比率は理論上の確率の値とはかけはなれているが、しばらくやっているとすぐに理論上の値とほぼ同じになってくる。白と赤の比率を変えていろいろ試してみよう。

リストは62ページ)

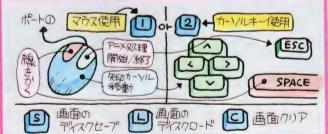
3画面

画面中をMSXのかわいい点たちが飛びまわる

PRETTY POINTS

MSX 2/2+VRAM64K

BY RIN



かつて「グラフィックアニメーション」というプログラムを採用したことがあった。パレットをすばやく変化させてアニメ効果を出した傑作で、それ以来、ただ見るだけの鑑賞プログラムがたくさん送られてくるようになった。ファンダムは、楽しい気分になるプログラムなら、実

用プログラムでも、鑑賞プログラムでも、学習プログラムでも、 冗談プログラムでもかまわない。 だから、鑑賞プログラムが増え たこと自体はうれしいのだが、 パレットの値を変えて動かすと いう発想にプラスアルファのあ るものが少なく、ちょっとへキ エキしていた。そこへ、このプ



ログラムが来た。

このプログラムは、まず第一に線画ソフトである。黒いバックに白い線の絵をマウスまたはカーソルキーでかいていく。マウスの場合は通常のグラフィックツールと同じだが、カーソルキーの場合は例の「慣性移動方式」を応用している。一度押すとその方向に動きっぱなしになるため、思ったようにはかきにくいが、そのかわりカーソルキーでかいたとは思えないほどなめらかな曲線がかける。

そして、さらに、マウスの右 クリック、またはESCキーを



押すと、そのグラフィックがたくさんのかわいい短い線分に分割されてグルグルと動きはじめるのだ。まるで蚊かなにかが群れているみたいで気持ち悪いという人もいるが、少なくともおもしろいとわたしたちは思う。



●モノクロの線に見えるが、ほんとうはこんなふうにたくさんのパレットコードを使っている

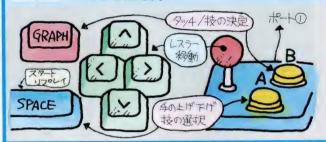
17画面

新日本プロレスのノリでUWF感覚を楽しむ

カウント スリ-

MSX MSX 2/2+RAM16K

BY 土谷哲ぢ



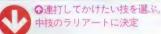


○試合開始。左側から出てき た白いレスラーがわがウノキ



○たがいちがいの手で組みあ うとプレイヤー側の技モード

ラリアート



このゲームは対コンピュータ の1人用だが、プレイヤー側の レスラーは「UNOK」(白)と 「TIGER」(黄色)の2人。この 2人と、名前のわからない水色 と緑色の敵レスラー2人との夕 ッグマッチだ。

スペースキー(Aボタン)で手 を上げ下げしながら敵側のレス ラーと組みあう。そのとき手が たがいちがいになっていれば、 プレイヤー側の技モードに入り、 手が同じ方向だと敵の技モード に入る。

自分の技モードに入ると、ま ず「ヘッドロック」がかけられる 状態になる。スペースキー(Aボ タン)を押すたびにかけられる 技は右ページの数字に従って変 わっていき、一定時間内にGR APHキー(Bボタン)を押すと、 そのとき表示されている技を相 手にかけられる。ただし、バッ



€タイトル画面。スペースキーを 押すとゲームがはじまる

クブリーカー以上の大技は「技 %」(画面下中央に表示される) が規定を満たしていないと無効 になるので注意。ずるいことに コンピュータ側はつねに技%が 100%になっている。

技に応じて自分と敵の体力、 自分の技%が変化する。自分側 の体力は2人とも画面下に表示 されているが、敵の体力は表示 されない。どちらかの体力が□ になったとき、フォールに入る。 ただし、ときどきフォールがは ねかえされることがあり、この ときはフォールされていたレス ラーの体力は10までもどる。

敵は、体力が少なくなるとい きなり自分のコーナーにむかっ て移動しはじめるので、まわり こんだり、ボディスラムで態勢 を変えたりして逃がさないよう に気をつけること。プレイヤー 側と違って、コンピュータ側の レスラーはタッチしたとたん体 力が100にもどってしまうのだ。 ちなみに、体力が20以下になる と足の速さが半分になる。

フォール勝ちするとラウンド クリア。ラウンドが進むにつれ、 敵は体力値が10ずつあがり、ま た手の動きが速くなる。ラウン ドIDまで勝ち進むとゲーム終了。 1回でも負けると、即ゲームオ ーバーだ。





リマリストは63ページ



◆相手の体力が0になるとフ ールに入る。カウント3で勝ち だが、たまにはねかえされるこ ともある

タッチ タッチ/







にもどってタッチ。リングの外 にいると体力は回復していく



◆技画面ではレスラーが拡大表示され、技に応じたア クションを見せてくれる。まずロープに突きとばして



ころをねらいすまして



○ラリアート命中(このゲー



○相手がマットに沈むところ ムではかわされることはない) までをアニメで見せてくれる

MANGE OF

12種類の華麗なる技ー

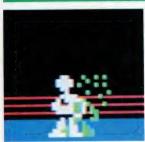
1 ヘッドセック



2ナックルパンチ







技のレベル小技 自分の体力変化 +5 相手の体力変化 技%のレベル 0 技%の増減 0

○自分の体力が少な くなっているときに 便利。相手へのダメ ージはほとんどない



技のレベル 小技 自分の体力変化 0 -2 相手の体力変化 技%のレベル 0 技%の増減 +10

○この技をかけると 技%がかなりあがる 早く技%をあげたい ときに多用しよう



技のレベル 小技 自分の体力変化 0 相手の体力変化 -3 技%のレベル 0 技%の増減 +10

③ナックルパンチと 同様に技%をあげる のに有効 ダメージ も多少与えられる

4 ドセップキック



5ボディスラム



6 12-12グリバット





技のレベル 小技 自分の体力変化 -5 相手の体力変化 技%のレベル 0 技%の増減 +8

○相手へのダメージ と、技%のアップと をかねた小技。ただ し自分の体力も減る



技のレベル 小技 自分の体力変化 -5 相手の体力変化 0 技%のレベル 技%の増減 +12

○技%のアップは最 高値。また、相手と 向き合う位置を入れ 奥えることができる



技のレベル 中技 自分の体力変化 相手の体力変化 0 技%のレベル 技%の増減 +7

G中技の1つ。相手 へのダメージ、技% のアップ、見た目と もまあまあ

7 エンズイギ



8ラリアート







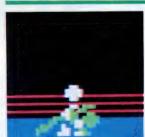
技のレベル 中技 自分の体力変化 -5 -9 相手の体力変化 0 技%のレベル 技%の増減 +6

○自分の体力も減る が相手へのダメージ がこれくらいあると 有効な感触がある



技のレベル中技 0 自分の体力変化 相手の体力変化 -10技%のレベル 0 技%の増減 +5

G自分の体力減が 0 で、相手へのダメー ジがそうとうある。 見応えもある技

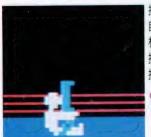


技のレベル 大技 自分の体力変化 相手の体力変化 -15技名のレベル 50 技%の増減 -10

Gこの技からは技% が一定以上ないとか けられない。また技 %が減ってしまう

10パイルドライバー





技のレベル大技 自分の体力変化 -3 相手の体力変化 -50技%のレベル 30 技 % の 増 減 -15

G見ただけで思わず 自分の頭をさすりた くなる、じつに痛そ うな大技



11)ブレーンバスター

技のレベル 大技 -5 自分の体力変化 -27相手の体力変化 40 技%のレベル 技%の増減 -20

€技もこのくらい豪 快になるとたとえ敵 にかけられてもなん となくうれしい

12バックドセッフ



技のレベル 大技 自分の体力変化 相手の体力変化 -3250 技名のレベル 技 % の 増 減 -25

○相手の体力が32 以下のときはジャー マンスープレックス ホールドになる

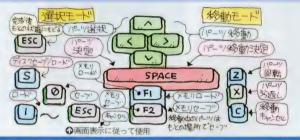
4画面

5つの正方形でできた12のパーツを6×10に

 $5 \times 12 = 6 \times 10$?

MSX2/2+VRAM128K

BY Ministar





◆カーソルキーとスペースキーでパーツを移動して完成を目指す



B×10のフィールドのまわり また、このプ 12個のパーツが配置されてい タのセーブ、ロ

に12個のパーツが配置されている。このパーツは、1個あたり正方形5個の組み合わせでできていて、12個とも違った組み合わせになっている。このパーツをフィールドにぴったりと組み合わせておさめるのが、このパズルの目的。正解は1種類だけではなく多種類あるので、本気でやれば1年でも遊び続けるこ

とができるだろう。

基本的には、まず移動するパーツを選ぶ。カーソルキーを動かすとパーツが順番に点滅していき、スペースキーを押すと最後に点滅したパーツが選ばれる。すると、カーソルキーでそのパーツが移動できるようになり、適当なところに動かしてスペースキーで置く。このくりかえしだ。 Z、Xでパーツの向きを変え、Cで移動しはじめる最初の位置にもどすことができる。

また、このプログラムはデータのセーブ、ロード機能が充実している。F2キーでその状態を一時メモリセーブ(ただし、移動中のパーツの移動ぶんは無視される)、F1キーでそれを再び画面に呼び出すことができる(メモリロード)。

リマーリストは58ページ

選択モード中にSキーを押すとディスクへのセーブ/ロードモードに入る。①キーを押すとそのときにメモリセーブされている状況がセーブされ、すでにディスクセーブされたデータがある場合は、その番号を押すとデータがメモリセーブされる(セーブされていない番号を押すとなにもしない)。

パズルが完成すると、ピロピロピロピンと鳴ってゲームは一時停止する。このとき自動的にメモリセーブされ、ESCキーを押せばパズルはふたたび初期状態にもどる。

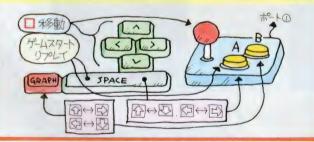
5曲面

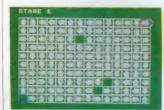
ゴールに着くまでけっして止まらないボール

DON'T STOP

MSX MSX 2/2+RAM16K

BY Taka







画面の右上からいきなり動き はじめるボールを左下の青いゴ ールまで誘導するゲーム。 ボールは、画面にしきつめら

◆ゴールまでの道筋を作ったらあ とはじっと待つだけ

れた矢印の方向にそって動いていく。たとえばステージ 1 では、右上の矢印は右向きになっているのでボールは現れたかと思うと、すぐに右のほうに移動しはじめてしまう。そのままほっておくと、枠の外にはみだしてゲームオーバーになってしまうので、すぐにでも矢印の方向を下か左に変えなければならない。

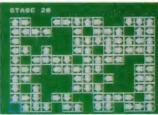
矢印の方向を変えるには、赤い枠をそこに移動させて、スペースキー(Aボタン)かGRAP Hキー(Bボタン)で変更する。ボールの動きはおそいので、先まわりしてどんどん矢印を変えていくのが通常の戦略だ。最初

リマンリストは60ページ)

のうちは、あっというまにゴー ルまでの道ができて、ボールが 到着するのを待つ感じになる。

ボールがゴールに到着すると、 ステージクリアになり、かかっ た時間が右上に表示される。

ただし、1分以上もたもたしていると、その時点で時間切れのゲームオーバー。また、枠の外へはみだしたり、矢印のないマスに移動してしまったりしてもゲームオーバー。ステージが進むたびに、矢印のないマスが増えていき、どんどんむずかしくなっていく。ステージは全部で20。わりと気軽に遊べる。







プログラムリストと解説・もくじ

PROGRAM	DISHONEST	48
PROGRAM	ばっちゃこい? ミニスタジアム・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	50
PROGRAM	謎の物体〇・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	52
PROGRAM	ヘンな三目並べ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	53
PROGRAM	伝言BAN······	54
PROGRAM	ぐるん	55
PROGRAM	高速道路・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	56
PROGRAM	かくりつじゃんか	57
PROGRAM	5×12=6×10?·····	58
PROGRAM	DON'T STOP	60
PROGRAM	PRETTY POINTS	62
PROGRAM	COUNT 3	63
BASIC COLUMN	はじめてのファンダム・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	47
INFORMATION	ファンダム通信スペシャル・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	61
BASIC COLUMN	ファンダムハウス	67
MUSIC COLUMN	MSXサウンドフォーラム ·····	68

ファンダム募集要項

- ●リーダーズプログラム部門(RP部門) SCREENO:WIDTH40としてリストを表 示したときの画面数(1画面あたり40 字×24行。ただし、空行やOkは含めな い)により3タイプにわける。
- ① | 画面タイプ
- 1 画面以内のプログラム
- ②N画面タイプ
- |画面を超えて5画面までのプログラム 310画面タイプ
- 5 画面を超えて10画面までのプログラ
- ●フリープログラム部門(FP部門) 内容、形式、長さなどの制限なし。
- ■投稿上のルール
- 1 盗作、二重投稿厳禁
- ②テープかディスクで投稿する 3 詳しい解説の手紙をつける
- (1)住所・氏名・年令(学年)・電話番 号・郵便番号
- (2)プログラムの遊び方、使い方
- (3)変数の意味・プログラム解説
- (4)パズル、RPG、AVGなどは、 その解答、マップなど
- (5)プログラムを作るときに参考にし た雑誌や単行本のプログラムや記事

メロディー、キャラクタ(出版社名や 年・月号、ページも明記)

■あて先

封筒の表に応募部門、タイプを赤い色 で明記し、裏には住所・氏名を書いて、 〒105 東京都港区新橋 4-10-7 TIM MSX · FAN編集部

「ファンダム・プログラム」係 まで垂筋关してください。

なお、応募作品は返却できません。ま た、採用作品の版権は徳間書店に帰属す るものとします。

■採用の特典

掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、お よび作品のオリジナルROMカートリッ ジをさしあげます。

■季間奨励賞

季間奨励賞とは、各季節ごとに、フ アンダムに採用された作品のうち、編 集部がとくにアイデアが優秀と認めた 作品に対して送られる賞のことです。 第7回季間奨励賞(1989年7~9月 号)からは、対象作品をRP部門 I画面 タイプに限定しておこない、季間奨励 賞を受賞した作品の作者には、奨励金 として3万円をさしあげます。

ファンダム・アンケート

今月号のファンダムでおもしろかったプログラムまたは記事を3つ答えてください。アン ケートに答えてくれた方のなかから、抽選で10名の方に、MSX・FAN特製テレホンカード をさしあげます。応募方法は、官製ハガキに、左下にある応募券をはって、①今月号でお もしろかったプログラム名3本または記事3つ、②住所・氏名・年令・学年(職業)・電話 番号・郵便番号を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部 「フ アンダムアンケート」係までお送りください。しめ切りは、5月31日必着です。

新・打ちこみミス発見プログラム2の使い方

この「新・打ちこみミス発見プログラ ム2 は、BASICプログラムリストの I 文字・文字が正しく打ちこまれている かを、数字で確認するためのもので、 N画面以上のプログラムで使用する。

テープかディスクに アスキーセーブする

①「新・打ちこみミス発見プログラム 2」のプログラムを行番号も正確に同 じものを打ちこむ。

2 RUND

3 それぞれの行番号と確認用データが 表示される。

行番号 確認用データ

確認用データは、掲載されているデ 一夕と同じか違うかを見ていくもので、 確認用データが違っていたら、その行 に打ちこみミスがあり、データが同じ ならばミスはないと思っていい。

■ ④下のプログラム確認用データと画面 に表示された確認用データを照らしあ わせ、同じだったらOK。どこかの行 が違っていたら同じになるまで修正す る。ただし、行9060の確認用データは 機種によって異なるので画面に表示さ れたリストで直接確認すること。

⑤「新・打ちこみミス発見プログラム 2」が完全になったら、テーブまたはデ ィスクに「アスキーセーブ」する。

●テープの場合

SAVE"CAS:CHECK"

(CSAVEではないので注意)

●ディスクの場合

SAVE"CHECK", A 🕙

「新・打ちこみミス発見フ ログラム2」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム 2」は、掲載されたプログラムとまった く同じかどうかをチェックするプログ ラムだ

行番号はもちろん、プログラム中の 省略できるスペースを省略したり、R

EM文を適当に打ったりするとその行 は違うデータがでてくるので注意。

使い方は、

①あらかじめセーブしておいたチェッ クしたいプログラムをテープまたはデ ィスクからロードする。このとき、絶 対にRUNはしないでおく。(1度でも RUNするとデータがかわる)。

(2)「新・打ちこみミス発見プログラム 2」のはいったテーブまたはディスク をセットし

MERGE"CHECK"

とする。これで、2つのプログラムが つながる。

3あらかじめ、 SCREEN 0

WIDTH 4 00

としておく

4GOTO9 0 0 0 **♥** とすれば「新・打ちこみミス発見プログ

ラム2」が走りはじめ、それぞれのプロ グラムの「確認用データ」と同じ形式 のデータを表示しはじめる。

「>」の左側が行番号、右側が確認用デ 一夕となる。

⑤終わったら、確認用データの異なっ ていた行番号のプログラムを1字1字 確かめていく。

6修正が終了したら④からの作業をく りかえし再度確認をする。

①データの違うところが、すべてなく なったら、OK。

®RUNするまえに

DELETE 9 0 0 0 - 9 0 6 00 として「新・打ちこみミス発見プログラ ム2 を消去する

⑨念のため、チェックずみのゲームプ

ログラムをテープまたはディスクにセ ーブしてから、

RIINO

⑩これで、99パーセント、正常にゲー ムブログラムが動くはず 万か一、正 常に作動しなかったり、エラーが発生 したりしたら、プログラム解説や変数 の意味を参考にして、悪運の強いミス を退治するための戦いをはじめよう。

・打ちこみミス発見プログラム2

9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---

9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677) *256

9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1

9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3) *256

9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0

9050 FORI=4TOL:S=255AND(S+PEEK(V+I)*(IMO

D9+1)):NEXT:PRINTUSING" #####>###": VS:S:

9060 V=V1:GOTO 9020

プログラム確認用データ

9000>200 9010>152 9020>153 9030>118 9848>134 9850>102 9060>???

プログラムがどうしてもうまく作動しない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部まで。ただし、以下のことを守ってください。①RAM容量などが 自分の機種にあっているかを確認②打ちこみミスではないかを確認③どういう状態で動かないか、どういうエラーがでるかを明記。電話の場合は、プログラ ムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月~金の午後4時から6時のあいだに(☎03-431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

リンクスのなかにあるMSX・FAN・NETでは、毎月ファンダムに掲載されている下HE LINKSでファンダム掲載のゲームプログラムのダウンロードサービス中! に掲載されているプログラ ムのダウンロ ービスをやっています

録

売定価 6

体価格

に掲載

その他のエラー 第9回

前々回、前回と2回に わたって、Syntax error、 I llegal function call という2つの代表的なエ ラーが発生したときの対 処方法について説明して きました。

今回のはじめてのファ

ンダハでは、この2つの エラー以外で比較的発生 説明していきます。

Out of

DATA

Out of DATA & Syntax error tillegal function callと同じように、よく発生す るエラーの1つだ。

このエラーは、READ文で 読みこもうとするデータの個数 と、実際にあるデータの個数の バランスが崩れたときに発生す る。

エラー発生の原因としては、 大きくわけて2つ考えられ、1 つは、READ文で読みこもう とするデータの個数が、実際に 必要なデータの個数より多い場 合。もう1つは、DATA文中 にあるデータの個数が実際に必 要な個数より少ない場合だ。

これは前回も書いていること だが、Out of DATAエラー に限らず、エラーが発生した場 合は、エラーが発生した行をチ ェックしてほしい。文字が見え にくいときは、

COLOR15, 4, 7:SC

REENØ: WIDTH400 としてから、

LIST〈エラーが発生した行 番号)()

とすればいい。

エラーが発生した行番号を忘 れてしまったときは、 PRINT ERLO

とすると、エラーが発生した行 番号を表示してくれる。また、 エラーの内容を知りたいときは、 ERROR ERRO

とすると、発生したエラーのふ たたび起こしてくれるので、B ASIC使用説明書などにのっ ている、エラーメッセージ表を 参照すればよい。

Out of DATAエラーの発 生した行として表示されるのは、 データを読みこんでいるREA D文のある行だ。ここでは、デ 一夕を読みこむ回数が正しいか をチェックする。実際にチェッ クする部分は、READ命令の 回りにあるFOR~NEXTル ープの回数だ。

エラー発生行に間違いが見つ

しやすいエラー、Out of DATA, Subscript out of range. File not OPENが発生した ときの対処方法について

からないときは、発生行 以外にあるREAD文の回 りにある、FOR~NEXT ループの回数をチェックする。 さらに、間違いが見つからなか ったとき、すべてのDATA文 中にあるデータの個数をチェッ クしよう。じつをいうと、この エラーでは、エラー発生行での 打ち間違いより、DATA文中 での打ち間違いでエラーが発生 するほうが多いのだ。

DATA文がプログラムの何 行にあるかわからないときは、 「プログラム解説」を参照してほ しい。プログラム解説では、「ス プライトパターンデータ(行1 で読みこみ)」というようにDA TA文がある行には、かならず、 そのデータの内容と何行で読み こまれているかが書かれている のだ。

DATA文では、「、」(カンマ) の個数や「.」(ピリオド)との打 ち間違いがないかもチェックす ること。

このほか、プログラムのなか でRESTORE文が使われて いれば、そのRESTORE文 が指定している行番号の確認も 必要だ。

Subscript out of range

Subscript out of rangeとは、配列変数のカッ コのなかにある添字が、設定さ れた最大値より大きくなってし まったときに発生するエラーだ。 このエラーが発生したときは、

Subscript out of range in 5

エラーが発生した行にある配列 変数の添字の数値や変数をチェ ックしよう。

チェックするときは添字の最 大値を知っておく必要がある。 プログラムの初期設定をおこな っている部分で、

DIMW\$(14)

としてあれば、カッコ内の値が 最大値になり、DIMで設定を していない限り10になっている。 添字に変数が使用されている場 合は、その変数の値をPRIN T文で表示して確かめる。添字 に使用されている変数がエラー の原因だったときは、その変数 に値を代入している行をチェッ クすること。

File not OPEN

File not OPENIA, OP EN文で開いていないファイル に対して入出力をおこなおうと したときにおこるエラーだが、 実際は、エラー発生行にある、 PUTSPRITEのつづりを打 ち間違えたときに発生すること が圧倒的に多い。このエラーが 発生したときは、エラー発生行 にある、PUTSPRITEのつ づりをチェックしよう。

Subscript out of range in 5

5 A=(A+R)MOD452:B=ASB(226-A):G=(C+1)MOD8 :PUTSPRITEØ, (B, 31), C+3, 3: SOUNDØ, 255-C-O

「謎の物体○」の行5でエラー発生。エラーの原因は、ABS関数を打ち間 違えてASBという配列変数と判断されたためだ。このように、関数のつ づり間違いのためにこのエラーが発生する場合もある。

File not OPEN in 70

70 ON A GOSUB 120,130:PUTSPRTE0,(X,Y),5, 0: IF STRIG(0)()STRIG(1)THEN LINE(X,Y)-(M ,N),K+1:K=(K+16)MOD15

「PRETTY POINTS」の行70でFile not OPENエラーが発生。プログラム を確認したところ、PUTSPRITEのつづりの打ち間違いだった。

Out of DATA in l

1 KEYOFF: DEFINTA-Z: COLOR15, 1, 1: SCREEN1, Ø :WIDTH30:FORI=0TO6:READA:VPOKE8214+I,A:N EXT: FORI = 0 TO 328: VPOKE 1472+1, 1-254* (IMOD8 =0):NEXT:SPRITE\$(0)="(~3~~~(":Z=6144:E\$ =CHR\$(27)+"Y":SOUND7,234:SOUND12,22 10 P=-P:RETURN:DATA238.11,7,2,13,6,4

「高速道路」の行 I でOut of DATAエラーが発生。 READ文の回りにある FOR~NEXTループの回数は正しかったので、データをチェックする と、行10でカンマをピリオドに打ち間違えていた。

ディスオネスト SHONEST

MSX MSX 2/2+ RAMBK

BY Beta.K

◆口遊び方は37ページにあります



SCREEN1:WIDTH30:KEYOFF:DEFINTA-Z:FORI= ØTO23: VPOKE256-(I>7) *560+I, VAL ("&H"+MID\$ ("FF81B1A1818181FF", (IMOD8) *2+1,2)):NEXT :V(0)=1:V(1)=32:V(2)=-1:V(3)=-32:D=82042 V=0:K=1:C=RND(-9):X=6241:S=STICK(0):Q= (S=1)+(S=5)*2+1:W=254+Q*11:IFQ>ØTHEN2ELS ECOLOR8, 15, -Q*11: VPOKE8192, 208+Q*103: VPO KE8196,254+Q*4: VPOKED+4,208: VPOKED+2,0 3 T=500+Q*200:CLS:GOSUB8:A\$=STRING\$(100, 104-Q*8):LOCATE,22:PRINTA\$A\$A\$A\$A\$A\$::FO RI=ØTO4+Q*2:GOSUB7:NEXT:LOCATE10,1:PRINT "SCORE": IFQTHENPLAY"T180S9M5000L804FGEFE DCO7"ELSEPLAY"T120S8M800L803FGEFEDCO1 4 S=STICK(0):V=(V-(S=3)-(S=7)*3)MOD4:VPO KEX, 104-K: X=X+V(V): A=VPEEK(X): VPOKEX, 7: I FA=131THENP=36-Q*28:PLAY"N=P:4":K=1-K:GO SUB7: T=T-3+Q+Q: C=C+10: LOCATE15, 1: PRINTC 5 FORI=ØTOT:NEXT:IFSTRIG(Ø)ANDC>=ØTHENPL AY"C64":C=C+Q:LOCATE15,1:PRINTC:GOTO5 6 IFC>=ØANDA<>104-KANDA>32THEN4ELSELOCAT E10,9:PRINT"[GAMEOVER]": VPOKEX,3:PLAY"03 L8CDEDC":FORI=ØTOØ:I=PLAY(Ø):NEXT:GOTO2 7 LOCATERND(1)*3Ø,RND(1)*19+3:PRINT"♦" 8 VPOKED+K, Ø: VPOKED-K+1, W-K*Q*4: RETURN

プログラマからひとこと



ワッハッハ、Beta.K です。高校を卒業して、 いまは、「三国志」で遊 んでいるわけだが、ど れだけ武将を集められ るかに挑戦している。 そこで! 自信のある キミ! 私は×××年 に××人集めたよ~ん とファンストラテジー にハガキを送ってくれ もちろんレベル 10、理知的でなきゃ話 にならんぞ。たくさん の挑戦待っているぜ! **BY Beta.K**

編集部注 ストラテジ

一担当者に話したとこ

ろ、もう遅いのや! といわれてしまいまし た。チャンチャン。

変数の意味

A……「日」の進行方向にあるキ ヤラクタのキャラクタコード

A\$プレイフィールドをク リアするための文字列

C……スコア

□……日を含む文字グループの カラーテーブルのアドレス

| ……ループ用

K……ブロック消去・表示フラ グ(「◆」を取るごとに] と [] が 切り換わる)

P……効果音発生用

□……モード選択フラグ(□= シンキング、-1=アクション)

S……スティック入力用

丁……時間調整用

V……「日」の進行方向(D=右、

1=下、2=左、3=上) V(n) ······「日」の方向別のVR AMのアドレス増分

W····・ブロックの色を決めるた めの基準色(上位4ビットが前 景色、下位4ビットが背景色) X······「日」のVRAMパターン ジェネレータテーブルにおける アドレス

1初期設定

●初期設定●壁のキャラクタパ

ータン定義●変数初期設定

2モード選択

●変数初期設定●ゲームモード 選択処理(スティック入力)●キ ャラクタの色設定

MENO MAE NI MIE TETE MO TABETA ATONOKOTO

ERUTO KANGA



3ゲームスタート ■

●プレイフィールドクリア●

「◆」表示サブ呼び出し●効果音

4移動

●「日」移動(スティック入力)● 得点処理

6ポーズ

●時間調整●スペースを押して いるあいだ、停止する

6衝突判定

●衝突判定●ゲームオーバー

●効果音終了待ち●リプレイ

フ「◆」表示

●「◆」の表示位置決定、表示

8壁交換

●表示する壁の切り換えサブ



〈ファンダムニュース/その1・ファンダムアンケート4月号 結果発表①)1989年4月号のファンダムアンケートの結果発表です。今回は「BATTLE MAN」 がトップ。2位、3位は接戦のすえ「THE MYSTERY OF THE TOMB」が逃げきりの2位という結果になりました。最終順位は以下のとおりです。<1位>BATTLE MAN(2位) THE MYSTERY OF THE TOMB(3位) 漢風出体血使用.//(4位) GAS BURNER(5位) ばっちゃこい

|画面テクニック

画面を切り換える

VRAMの構成

SCREEN 1 O VRAM には、文字表示に関わる領域 として、

パターン名称テーブル カラーテーブル パターンジェネレータテーブ 11

の3つがある。

パターン名称テーブルは、 画面のどこにどんな文字が表 示されているかを記憶してい る。アドレスが画面位置を表 し、そこに表示されている文 字のキャラクタコードがデー 夕として書きこまれている。

そして、キャラクタコード 別に各文字のドットパターン を保存しているのがパターン ジェネレータテーブルだ。1 文字はB×Bドットで構成さ れるから、1文字に対するデ 一夕は日バイト必要になる (表] 参照)。

'DISHONESTICIAL スペース・B・hの3文字の パターンジェネレータテーブ ルを書き換えて、壁のキャラ クタを定義している。

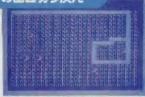
カラーテーブル

SCREEN1の場合、BA

SICでは画面全体に対して 一つの前景色と背景色を指定 できるだけだが、じつは、日 種類の文字を1グループとし て、グループごとに前景色・ 背景色を変えることができる のだ(表2参照)。そして、そ のグループ単位の前景色・背 景色を保存しているのがカラ ーテーブルだ。たとえば、文 字Aの前景色を15、背景色を 14にしたとすると、画面上の すべてのAがこの配色になり、 また、Aだけでなく@、B~G の8種類の文字の配色も同様 になる。データは1バイトで 表され、上位4ビット(16進数 の上1桁)が前景色、下位4ビ ットが背景色となっている。 例えば前景色を15、背景色を 14にしたければ、&HFE= 254を書きこめばいい。

ところで、ある文字グルー プの前景色と背景色を、同じ 色にすると、文字の色も背景 色も区別がなくなり、その文 字グループはスペース同然に なってしまう。そして、前景 色だけを書き換えてやれば、 今度はパターンジェネレータ テーブルに書かれているドッ

シンキングモードの面面切り極え



◆シンキングモードにおける画面切り換えてわざと文字を表示した。 「日」が「◆」を取り、gとhのカラーテーブルのデータか入れ換わる

トパターンが表示されること になる。

"DISHONEST, TILL. カラーテーブルとパターンジ エネレータテーブルを、じょ うずに利用して壁と空間を瞬 時に切り換えているのだ。

"DISHONEST.

前にも書いたが、「DIS HONEST」では、行1でス ペース・g・hの3文字に壁 のキャラクタパターンを定義 している。スペースが壁に変 わっているから、CLSで画 面全体が壁になるわけだ。

そこで、前景色も背景色も ②(透明)にした文字で埋めれ ば、プレイフィールド(ゲーム 空間)をクリアすることがで きる。

シンキングモードでは、ま ず行呂のサブルーチンを呼ん で、hのカラーテーブルデー 夕を〇(前景色、背景色とも透 明) に、8のカラーテーブルデ

ータをRHFE(前景色=色、 背景色=灰色)とする。そし て、プレイフィールドにりを 書きこめば画面クリアになり、 「日」が通った後に呂を書きこ めば壁が表示されるわけだ。 そして、上の写真のように「日」 が「◆」を取ったときにKの値 を切り換えて、ふたたび行日 を呼び出せば、Bとhのカラ ーテーブルデータが入れ換わ るので、壁と空間が入れ換わ ることになるのだ(左下の図 参昭)。

一方、アクションモードで は、まず、プレイフィールド をクリアするキャラクタをD にして、日の通った後には、 K=1のときはB(前景色= 白、背景色=水色)を表示さ せ、K=Dのときはh(前景 色=白、背景色=明るい縁)を 表示することによって2とお りの壁を切り換えている(右 下の図参照)。

シンキングモード



◆を取るたびに hと g は図のように色が変わる。ゲームスタート時、 フィールド内は透明ならで埋められる。最初、「日」の後に目が表示さ れていくが、◆を取ると色の付けられたトに変わり、Bは透明になる

アクションモード



アクションモードでは、ゲームスタート時、フィールドは透明なPで 埋まっている。「日」の後には最初 g が表示されていくが、◆を取ると 表示されていくキャラクタがトに変わり、8は透明になる

表1 パターンジェネレータテーブルとキャラクタコードの関係

キャラクタコード	0	1	2	3	33	255
パターンジェネレータ テーブルのアドレス	0 ~ 7	8~15	16~23	24~31	55	2040 ~ 2047

表2 カラーテーブルのアドレスとキャラクタコードの関係

キャラクタコード	0 - 7	8 ~15	16~23	24-31	248 ~ 255
カラーテーブルの アドレス	0	ı	2	3	31

※実際には、8 | 92(&H2 Ø Ø Ø)加えたアドレスになります

ミニスタジアム ばっちゃこいと

MSX 2/2+ VRAM64K BY あ~る·OTN

→ 前遊び方は38ページにあります



COLOR, 7, 11: SCREEN5, Ø: SETPAGE, 1: PAINT (Ø ,0),2:CIRCLE(128,150),55,6:PAINT(128,99) ,6: DRAW" BMØ, 108S128C15E1NF3E1R4F1NF1G2NG 1H1G1":LINE(126,139)-(130,140),15,B:PAIN T(0,0),11,15:SETPAGE,0:LINE(79,59)-(161, 141),1,B:DEFSNGA-Z:DATA,,,,,32,49,16,14 2 DEFINTF: FORI=1T09: X(I)=VAL("&H"+MID\$(" 7F7F998D6371477FB9", I*2,2)); Y(I)=VAL("& H"+MID\$(" 89AD87738773474147", I*2,2)):RE ADA: SOUNDI, A: NEXT: SPRITE\$ (0) = "+": SPRITE\$ (1)="pウウウp":DEFFNA=INT(RND(1)*M)-M¥2:V=0 3 R=RND(-TIME):FORK=ØTO4:M=4Ø-K*6:FORI=1 TO9:H=(M-1)*.Ø6:A=128:B=172:C=Ø:P=FNA:Q= FNA: PUTSPRITE1, (120, 100), 1, 0: X=X(I) 4 Y=Y(I):FORJ=1TOM:A=(X(I)+P-128)*J/M+12 8:B=(Y(I)+Q-172)*J/M+172:COPY(A-40,B-40)-(A+40,B+40),1TO(80,60),0:C=C+H:H=H-.12: PUTSPRITEØ, (120, 100-C), 15, 0: SOUND2, 47-C 5 S=STICK(0):X=X+(S>5)-(S>1ANDS<5):Y=Y+(S=1ORS=2ORS=8)-(S>3ANDS<7):PUTSPRITE2,(1 20+X-A, 100+Y-B), 7, 1: NEXTJ: IFABS (X-A+2)<4 ANDABS (Y-B+2) < 4THENNEXTI, K: V=1ELSEBEEP 6 IFVTHENFORI=ØTO99:COLOR=(7,,IMOD8,7):N EXT: V=0:GOTO6ELSEIFSTRIG(0)THENRUNELSE6

変数の意味

スプライト座標

X、Y ······グローブの座標⇒ 120-A、100-Bして表示 X(n)、Y(n) ······各守備位置 におけるグローブの初期座標 □……ボールの高さ:ボールの

グラフィック座標

A、B······球場の画面転送用座 標:球場におけるボールの影の 位置になる

P. Q....ボールの落下座標:各 守備位置からの座標増分

その他の変数

FNA……ボールの落下範囲決



定用(ユーザー定義関数)

H……ボールの高さ増分:ボー ルの飛距離に応じて初期値を決定

1、 J、 K……ループ用

M……ボールの飛距離

P······乱数初期化用

5……スティック入力用

V……ゲーム終了フラグ

11初期設定

●初期設定●球場を描く●ゲー ム画面表示●PSGデータ(行 2で読みこみ)

2スプライト定義 ■

●変数初期設定●PSG設定● スプライトパターン定義●ユー ザー定義関数定義

プログラマからひとこと



勝手に続編にしてしま いました。Mickyさん、 ごめんなさい。私は浪 人生の身となってしま いました。今年は猛勉 強です。私はヤクルト と栃乃和歌とゆうきま さみと爆風スランプの ファンです。だから、 激ペナでKOUGAS を作りました。受験で 選抜にはまにあわなか ったけど夏の大会が、 またあれば送ります。 ところで、この作品の アイデアは昔からあっ たのですが、受験のせ いで先をこされました。 ●BY あーる・OTN

3ボール移動1

●乱数初期化●ボールの飛距離 計算●ボールの高さ決定●ボー ルの影の初期位置決定●ボール の落下座標決定●ボールの影表 示●グローブの初期X座標決定

4ボール移動2

●グローブの初期Y座標決定● 球場の画面転送●ボール表示● 効果音

6グローブ移動

●グローブ移動計算(スティック 入力)●グローブ表示●ボールキ ヤッチ判定

6ゲーム終了

●ゲーム終了判定処理●リプレ イ処理

〈いじわるファンクションコール/その1・5月号のフォロー①〉1989年5月号P64に掲載された「LAST WAR』の、リストに2つ誤りがありました。行 440、「 しょっん」は、「 しゃっゃ 」の間違いです。また、行590の3段目にある「=89THEN」は「<>89THEN」の間違いでした。訂正後の確認用データ は、440 > 172、590 > 172となります。さらに、行260の確認用データに誤りがありました。正しい確認用データは、260 > 114となります。 \Rightarrow

画面テクニック

DRAW命令でリストを短くする

「ミニスタジアム」では、球 場の描画をするのにDRAW 命令を使ってプログラムの短 縮をはかっている。DRAW 命令はグラフィックモード専 用の点と直線を描く命令だ。

DRAW命令の書式は、 DRAW (文字式)

となっていて文字式には、参 照点の位置指定、移動方向と 距離、角度などを指定する14 種のグラフィックマクロ命令 が入る(下表参照)。

DRAW命令の利点は比較 的短いプログラムで、描く図 形を回転させたり、縮小、拡 大が自由にできることだ。下 のサンプルプログラム1は、 LINE命令とDRAW命令 で、同じ直線を描くプログラ ムだ。DRAW命令のほうが、 2文字短くすることができる。 直線 1 本では2文字だが、何 本にもなると大きな違いがで てくる。実際、「ミニスタジア

■サンプルプログラム1-10 COLOR15,4,5:SCREEN2

20 LINE (80, 100) - (180, 100), 15

40 FORI=0TO1: I=-STRIG(0): NEXT

30 DRAW"S4BM80,102C15R100"

ム」の球場の白線を、LINE 命令で描くとDRAW命令の 3倍以上の文字数が必要にな ってしまう。

DRAW命令にはスケール ファクタと回転というLIN E命令にはない機能があり、 スケールファクタ(S)は指定 した数値により、それ以降の 描画の倍率を指定できる。回 転(A)は指定後の描画を90度 単位で回転させて描く機能だ。 また、各グラフィックマクロ 命令は、数値を変数でことも できる。この機能を利用して、 かんたんなアニメーションプ ログラムを作ってみた。

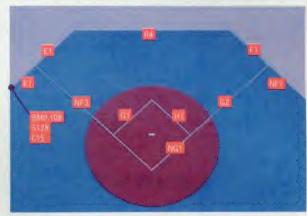
サンプルプログラム2は、 スケールファクタと回転の機 能を使ったもので、同一の図 形を大きさ、角度、色をかえ て、次々に表示させたものだ。

DRAW命令には、円や曲 線を描く機能や、塗りつぶす といった機能はない。

DRAW命令を使ってリストを短くする方法、DF AW命令の有効性を探る

■DRAW命令による球場の描画

1 COLOR, 7, 11: SCREEN5, Ø: SETPAGE, 1: PAINT (Ø ,0),2:CIRCLE(128,150),55,6:PAINT(128,99) 6:DRAW"BM0,108S128C15E1NF3E1R4F1NF1G2NG THIG1": LINE (126, 139) - (130, 140), 15, B: PAIN T(0,0),11,15:SETPAGE,0:LINE(79,59)-(161, 141), 1, B: DEFSNGA-Z: DATA,,,,32,49,16,14



● DRAW命令で描かれた球場の白線とグラフィックマクロ命令の対 応。はじめに、BMO、108S128C15で参照点の座標、スケ ールファクタ、線の色を決定したのち、白線を描きはじめる

そこで、「ミニスタジアム」 では、ピッチャープレートを LINE命令のボックスフィル で描き、マウンドはCIR CLE命令で描いて、その塗 りつぶしにPAINT命令を使

っているのだ。

このように、いろいろなグ ラフィック命令の長所をうま く使い分けて、プログラムを

作ってほし LIO



○サンプルプログラ 4.200美元件

■サンプルプログラム2-

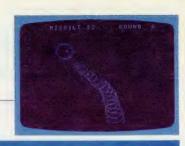
- 10 COLOR15,1,1:SCREEN2
- 20 FORI=0TO64: J=IMOD4: K=IMOD14+2
- 30 CLS:DRAW"S=I;A=J;C=K;BM120,100U1F1E1D
- 1R2H1R2F1NG3NE1F1":NEXT
- 40 FORI=@TO1: I=-STRIG(@): NEXT

U〈距離〉	描画しながら上に移動する※〈距離〉はSの項参照	Mx, y	描画しながらxとyで指定した座標まで移動する
D〈距離〉	措画しながら下に移動する	В	描画禁止。直後のコマンドに対してのみ有効
L〈距離〉	描画しながら左に移動する	N	描画したのち、描画を開始した座標にもどる。直 後のコマンドに対してのみ有効
R〈距離〉	描画しながら右に移動する	A〈角度〉	描画する図形を90°単位で回転させる。角度は0~3で表し、0=0°、1=90°、2=180°、3=270°と
E〈距離〉	描画しながら右斜め上に移動する	C〈カラーコード〉	なる。以降のコマンドに対して有効 描画する色を指定する。カラーコードは0~15ま
F〈距離〉	描画しながら右斜め下に移動する		で。以降のコマンドに対して有効 スケールファクタ(移動距離の倍率)を指定する。
G〈距離〉	描画しながら左斜め下に移動する	S〈整数〉	実際の移動距離は、距離(ドット)×<整数>÷4でもとめられる。以降のコマンドに対して有効
H〈距離〉	描画しながら左斜め上に移動する	X〈文字変数〉;	文字変数中のグラフィックマクロ命令を実行する *<コマンド>=;〈数値変数〉のようにして数値変数も使える

MSX MSX 2/2+ BAMBK

BY Nu~

→ 口遊び方は38ページにあります



1 KEYOFF: DEFINTA-Y: SCREEN2, 3 2 FORI=0T09:A\$="":CIRCLE(8,8),I:FORJ=0T0 1:FORK=0T01:FORL=0T07:A\$=A\$+CHR\$(VPEEK(K *256+J*8+L)):NEXTL,K,J:SPRITE\$(I)=A\$:CLS :NEXT:SCREEN1:COLOR15,0,0:WIDTH32 3 A=Ø:M=M+4:R=R+1:LOCATE2,Ø:PRINTUSING"M 1 ISSILE ## ROUND ##":M:R 4 FORI = ØTO3Ø: PUTSPRITE31-I, (Ø, 209): NEXT: D=RND(1)*8-4:0=R*7:P=30:T=0:X=112:Y=176: SOUND1, 0: SOUND6, 9: SOUND7, 46: SOUND8, 13 5 A = (A+R)MOD452 : B=ABS(226-A) : C=(C+1)MOD8:PUTSPRITEØ, (B,31), C+3,3:SOUNDØ, 255-C-O 6 IFT=ØANDSTRIG(Ø)THENT=1:SOUND9,16:SOUN D12,4:SOUND13,4:M=M-1:LOCATE10,0:PRINTUS ING"##"; M 7 IFT=ØTHEN5ELSES=STICK(Ø):D=D+(S=7)-(S= 3): $Y=Y-P \neq 3$: PUTSPRITEP, (X,Y), 10, $P \neq 4$: X=X+D*P\forall 12: IFX < OTHENX = OELSEIFX > 224THENX = 224 8 PUTSPRITEP+1,,14:P=P-1:IFP>ØTHEN5ELSEI FABS(B-X) <8THENFORI = ØTO13: SOUNDI, 99-I*5: PUTSPRITEØ,,15-I,I\(\)2+3:Z=EXP(1):NEXT:GOT 0 O3ELSEIFM>ØTHEN4 9 BEEP:LOCATE9,2:PRINT"GAMEOVER":FORI=ØT 01:I=-(1=STICK(0)):NEXT:CLS:R=0:GOTO3

プログラマからひとこと



「ヌワイゼン、でまへ す!」、Nu~は飛び立っ た。謎の物体〇が出現 してから何回となく出 撃しているが、今回は いままでと違った。恋 人ミエが〇に襲われて 瀕死(ひんし)の重傷な のだ。「〇発見、ミサ イル発射!……、くそ~ ロックオンできない!」、 Nu~は叫んだ、「カーソ ルで操作するんだ!」。 これくらい入れこんで プレイしてください。 命中すると気持ちいい よ。イラストは娘にた のんだものです。

BY Nu~

変数の意味

スプライト座標

X、Y……ミサイルの座標

D····・ミサイルのX座標増分

B……敵のX座標

A······敵のX座標増分計算用

その他の変数

A\$ ……スプライトパターン定

□・・・・・・・敵の色/効果音発生用 | ・・・・・ループ用

J、K、L ……ループ/スプラ イトパターン定義用

M······ミサイル数

P……ミサイルと軌跡の管理用

□……効果音発生用

P……ラウンド数

S……スティック入力用

T……トリガー入力用

Z······時間調整用:Z=EXP (1)として、無意味な指数計算 をすることにより、時間調整を おこなっている

1 初期設定

●スプライトパターン定義のた めのスクリーン設定

2スプライト定義 ■

●スプライトパターン定義●ゲ ーム開始のための初期設定

3画面作成 ●変数初期設定●ミサイル数、

ラウンド数表示

4ゲームスタート | ●スプライト消去●変数初期設

定
PSG設定

5 敵表示

●敵座標計算●敵の色設定●敵 表示●効果音

6ミサイル発射

●ミサイル発射判定(トリガー入 力)●効果音●ミサイル数を減 らす●ミサイル数表示

7ミサイル表示

●ミサイル発射判定●ミサイル 誘導、表示(スティック入力)● ミサイルのはみ出し判定処理

8命中判定

●ミサイル表示●ミサイル命中 判定処理●ゲームオーバー判定

9ゲームオーバー ■

●効果音●ゲームオーバーメッ セージ表示●リプレイ処理



当選者●4月号FFBプレゼント当選者① 『ディスクステーション~創刊準備号~」=〈茨城県〉高橋裕二〈岐阜県〉山田裕一朗/「CD版ドラゴンスピリット~エモー ショナル・サウンド・オブ・ナムコット」=〈大阪府〉細川孝範〈兵庫県〉杉園学〈福岡県〉清水健一/『MSXプログラムコレクション50本〜ファンダムライブラリー ④」=〈愛知県〉山下晃雄〈岡山県〉加納秀則〈福岡県〉平川貴広

いな三目並べ

MSX MSX 2/2+ RAM8K

BY やすた

愛り遊び方は39ページにあります



プログラマからひとこと



こんにちは、やすたで す。この『ヘンな三目並 べ」のルールは、きっ と、「百聞(ひゃくぶん) は一見(いっけん)にし かず」です。けっこう奥 が深いつもりです。や はり、L字型に並べる のがコツです。ところ で、ぼくは、スポーツ ゲームばかり作ってき たくせに、もう、ゲー ムアイデアにつまっち ゃって、しばらくなに も作れそうにないです。 しばしのあいだ、さよ

DBY やすた

ITTE SAKI WO YOMU NOMO YAYAKOSHI ...





7 並び判定

●コマが3個以上並んでいるか の判定●プレイヤー切り換え

8勝敗結果表示

●勝利メッセージの表示位置の 設定●勝敗結果の表示

9リプレイ

●効果音●リプレイ処理

10コマ描画サフ

●コマ描画処理サブ

プログラムコレクション

(I*24,48)-(I*24,144):LINE(48,I*24)-(144,I*24):NEXT:OPEN"GRP:"AS#1:X=1:Y=1 2 C=P*14+1:E=24:F=130:GOSUB10:PRINT#1,"/ 1)": PUTSPRITEØ, (X*24+32, Y*24+32), C 3 S=STICK(P):X=X+(S=7ANDX>1)-(S=3ANDX<4) :Y=Y+(S=1ANDY>1)-(S=5ANDY(4):Z=X+Y*6:IFS TRIG(P) = ØORA(Z) THEN2ELSEPLAY "SØM9ØØO4" 4 FORI=1TO7:SWAPA(Z+I),A(Z-I):I=I-(I=1)*

COLOR1, 10, 10: SCREEN2, 0: DEFINTA-Z: DIMA(

 $3:NEXT:A(Z)=C:FORI=\emptyset TO5:A(I)=\emptyset:A(I+3\emptyset)=\emptyset$:A(I*6)=0:A(I*6+5)=0:NEXT:PLAY"L16F"

5 FORI=X-1TOX+1:FORJ=Y-1TOY+1:C=A(I+J*6) :E=I*24:F=J*24:GOSUB10:NEXTJ,I:PLAY"CD"

6 B(Ø)=Ø:B(1)=Ø:FORI=7TO26:FORJ=1TO7:C=A (I):IFC>ØANDC=A(I+J)ANDC=A(I+J+J)THENB(C $15) = B(C \le 15) + 1$

7 J=J-(J=1)*3:NEXTJ, I:C=8-SGN(B(Ø)-B(1)) *7:IFB(Ø)=ØANDC=8THENP=(P+1)MOD2:GOTO2 8 E=24:F=140:GOSUB10:IFC=8THENPRINT#1,"t

キ ワ ケ"ELSEPRINT#1,"ノ カチ!!":PLAY"EBAF"

9 PLAY"C":FORI=ØTO1:I=-STRIG(Ø):NEXT:RUN 10 CIRCLE(E+36,F+36),4,C:PAINTSTEP(0,0),

C:PRESET(E+49,F+33):RETURN

行1にある「■」はカーソルキャラクタなの で、このままでは、打ちこめません。KEY1,

CHR\$(255)と打ちこんでリターンキーを 押すとF1キーで打ちこむことができます。

変数の意味

スプライト座標

X、Y·····カーソルの座標⇒そ れぞれ×24+32して表示

グラフィック座標

E、F……コマをおく座標⇒そ れぞれ+36して表示

その他の変数

A(N)……盤の上のコマの種類

B(n) ······勝敗判定用 □……コマの色

1、 J……ループ用

P……プレイヤー切り換え用

5……スティック入力用

Z……盤上のカーソルの位置

1初期設定

●初期設定●スプライトパター ン定義●盤面のマス目を描く

2カーソル表示

●カーソル、コマの色決定●メ ッセージ表示●カーソル表示

3カーソル移動

5コマ表示 ●カーソルの周囲のコマを描き かえる●効果音

6コマ数判定

●同じ色のコマがいくつ並んで いるかの計算処理

●カーソル移動(スティック入力

処理)●コマを置くかの判定(ト

●コマを入れ換える●盤からは

みだしたコマの消去●効果音

リガー入力)●効果音

4コマ移動



4月号ソフトプレゼント当選者①「魂斗羅」=〈大阪府〉山下喜予彦・山田健一郎〈岡山県〉西山尚志〈「スナッチャー」=〈千葉県〉上林貴紀〈三重県〉近藤世 騎く大阪府〉尾上浩之、「サイオブレード」=〈東京都〉桜木猛雄〈神奈川県〉荒牧裕貴(岐阜県〉市岡謙一、「琥珀色の遺言」=〈大阪府〉有田宣雄・川崎明〈佐賀県〉貞 松養弘 「ディスクバック」=〈大阪府〉菊地悟志〈大分県〉佐藤広志〈佐賀県〉横尾直明三

伝言BAN

MSX MSX 2/2+ RAM8K BY トトロ命

€□遊び方は39ページにあります



10 SCREEN1:KEYOFF:COLOR15,1,1:WIDTH32:CL
EAR2000:DEFINTA-Z:N\$="7"&z"&&&&":DEFUSR=
342:A=USR(0):LINEINPUTA\$:IFA\$=""THENA\$=N
\$ELSEIFLEN(A\$)>23THENRUN
20 CLS:FORI=0TO7:PRINT"!";:C\$(I)=SPACE\$(
31):FORJ=1TOLEN(A\$):A=ASC(MID\$(A\$,J,1)):
IFA=1THENJ=J+1:A=ASC(MID\$(A\$,J,1))-64
30 C\$(I)=C\$(I)+RIGHT\$("0000000"+BIN\$(VPE
EK(A*8+I)),8):NEXT:VPOKE384+I,0:VPOKE392
+I,255:NEXT:VPOKE8203,106:CLS:BEEP
40 B\$=STRING\$(32,95):LOCATE9,3:PRINTN\$:L
OCATE0,5:PRINTB\$:LOCATE0,16:PRINTB\$:I=0
50 I=I+1+I*(I)=LEN(C\$(1))):FORJ=0TO24STE
P10:FORK=0TO7:LOCATEJ,K+7:PRINTMID\$(C\$(K)),I+J,11):NEXTK,J:IFSTRIG(0)THENRUNELSE5
0

変数の意味

A······入力された文字のアスキーコード(グラフィックキャラクタが入力されたときの処理用)/USR関数呼び出し用

A\$······入力された文字列

B\$……枠の表示用

□\$(□)……伝言表示用

I、J、K……ループ用 Ns……「でんごんばん」の文字

が入る

プロクラム解説

10伝言入力

●初期設定●変数設定(N\$に

20伝言チェック

入力)

●画面消去●カウンタ表示●入 力された文字列にグラフィック キャラクタがあるかの判定処理 (グラフィックキャラクタがあれ ばグラフィックコードになおす)

「でんごんばん」の文字を代入)●

伝言入力処理(入力がヌルストリ

ングのときはASにNSを代入

入力が23文字を超えたときは再

30伝言用データ作成 ■

●入力された文字列のパターン

プログラマからひとこと



これか、木ムの客だり

いやはや、載るとは思わなんだ。たいへんうれしい。しかも、関係ないけど、夏のイベント(あればの話ですが)に投稿プログラム持っていってら、持ってトロは、最高だあぁぁ……(すいません)。これからもヨロシク!

●BY トトロ命

データを伝言表示用変数に設定 ●キャラクタパターン定義(「0」 に空白、「1」に「■」を定義する)

●キャラクタの色設定●画面消去

40画面作成

●伝言表示画面の枠、タイトル 表示

50伝言表示

・伝言の表示(ループを使って表示する部分だけを抜き出して表示)・リプレイ処理

でな改造法

この、はでな改造法は、表示するキャラクタを丸にして、 2色で交互に点滅させる改造 法です。

下のリストのように行35を 加え行50を変更し、行30を VPOKE8203,106 VPOKE8208, 116

に、

STRING\$(32, 95)

を

STRING\$(32, 12

8)

に変更してください。

35 FORI=ØTO7: VPOKE392+I, VAL("&H"+MID\$("3 C4281818181423C", I*2+1,2)): NEXT: BEEP 50 I=I+1+I*(I>=LEN(C\$(1))): A=(IMOD2)*(IM DD4): VPOKE8198, A*48: VPOKE8208, 16*(4+A)+4: FORJ=ØTO24STEP10: FORK=ØTO7: LOCATEJ, K+7: PRINTMID\$(C\$(K)+"", I+J,11): NEXTK, J: IFST PIG(0)THENRUNELSE50





●4月号ソフトプレゼント当選者② 「コナミゲームコレクション番外編」=〈神奈川県〉川品学〈新潟県〉佐藤幸一〈岐阜県〉吉田智広〈「ドーム」=〈埼玉県〉青山高之〈大阪府〉近藤正幸・吉田壱〈「マラヤの秘宝」=〈静岡県〉原川忍〈島根県〉梶田章司〈広島県〉竹田弾〈「ファミスタ・ホームランコンテスト」=〈岐阜県〉宮田茂紀〈和歌山県〉新垣広幸〈福岡県〉福原大介。

を

MSX MSX 2/2+ RAMBK BY INSIDER

⑤ 遊び方は40ページにあります



SCREEN1,1:DIMX(36),Y(36):DEFINTA-V:KEY OFF: WIDTH32: FORI = ØTO36: Z = I * 3.14/18: X(I) = COS(Z):Y(I)=SIN(Z):NEXT:ONSPRITEGOSUB9:S PRITEON: A\$=CHR\$(255):SPRITE\$(1)="(~ +A\$+"~~<":SPRITE\$(2)=A\$+"~~<<~~"+A\$ 2 CLS:COLOR15,1,1:PUTSPRITE2,(99,99),15, 1:X=255:Y=96:A=50:TIME=0:S=-1:GOSUB9 3 IFA=20THENB=(B+1-2*(STICK(0)=1))MOD36 4 IFTIME > 3600THEN11ELSEPUTSPRITE1, (99+X) B) *A,99+Y(B) *A),8,1:G=STRIG(Ø):IFJ=ØTHEN A=A+10*(A>20): IFG=-1ANDA=20THENJ=1:GOTO6 000 5 IFJ=1THENA=A+15:IFA>100THENJ=0 6 X=X-6:Y=Y+K:IFX<0THENX=200:Y=RND(1)*19 2:BEEPELSEK=RND(1)*16-8 7 IFY (ØORY > 192THENK = - K PUTSPRITEØ, (X,Y), RND(1)*14+2,2:GOTO3 9 SPRITEOFF:COLOR,8,8:S=S+1:BEEP:COLOR,1 ,1:X=-1:PUTSPRITEØ,(Ø,2Ø9):IFH<STHENH=S 10 LOCATE3, 0: PRINTUSING "SCORE: ## HI-SCOR E:##":S:H:SPRITEON:RETURN 11 LOCATE9,5:PRINT"TIME OVER":PLAY"L64T2 55V15O3C..":FORI=ØTO1:I=-(5=STICK(Ø)):NE XT:GOTO 2

プログラマからひとこと



えーみなさんこんにち は。多色刷りコピーの 山内です。私がプログ ラムを作るときは、なん の考えもなしにMSX の前にすわり手が勝手 に動いてできあがりと いうケースが多いので すが、この「ぐるん」も その1つです。キャラ クタが少し貧弱なのは、 私の性格によるもので す。キー操作が変態な のも、私の性格による ものです。話はかわり ますが、このゲームの 最高得点は何点でしょ う。答えは次号で発表 します。ではまた。

BY INSIDER 編集部注:おいおい

変数の意味

スプライト座標

X(n)、Y(n)……ボールの座 標⇒×A+99して表示

В … ボールの方向処理用

X、Y·······敵の座標

K……敵のY座標増分

A……自機からボールまでの距

離計算用

その他の変数

AS ……スプライトパターン定 義用: CHR\$(255)が入る G……トリガー入力用

→ ・ ・ ・ ・ ・ ハイスコア

|……ループ用

」……ボール発射フラグ

S....スコア

7……ボールの方向計算用

初期設定●ボール座標設定● スプライト衝突時の割りこみ先 指定、許可●スプライトパター ン定義(1=自機およびボール、 2=敵)

2初期設定

●初期設定●自機表示●変数初 期設定●命中処理サブ呼び出し

はボール加速

●ボールの加速判定処理(スティ ック入力)

△ボール表示

制限時間終了判定●ボール表

示●トリガー入力●ボールの戻 り判定処理●ボール発射判定

同ボール移動処理 I

- ●ボール発射時の距離計算判定
- ●ボールが戻るかの判定

高敵移動処理

●敵の座標計算●敵の移動増分 設定

7敵座標処理

●敵座標増分反転判定処理

8敵表示

●敵表示●行3へ飛ぶ

●命中処理サブ

●スプライト衝突時の割りこみ

禁止●爆発処理●スコア加算●



敵消去●ハイスコア処理

のスコア表示

●スコア、ハイスコア表示●ス プライト衝突時の割りこみ許可

M9イムオーバー I

●メッセージ表示●効果音●リ プレイ処理



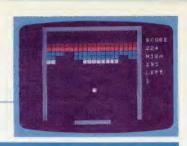
当選者 ●4月号ソフトブレゼント③ 「熱血柔道」=〈岩手県〉近藤すみお〈埼玉県〉関本敏之〈愛知県〉市井和仁 釣りキチ三平・釣り仙人編』=〈茨城県〉安部浩〈神奈 川県、伊藤産・静岡県)前田英梨子 「ディスクステーション春号」= 〈北海道〉田中浩貴〈岩手県〉三浦真也〈兵庫県〉村上真唯 「ディスクステーション 4号』=〈北海道〉日本浩賞〈岩手県〉三浦真也〈兵庫県〉村上真唯 「ディスクステーション 4号』=〈北海道〉日本浩賞〈岩手県〉三浦真也〈兵庫県〉村上真唯 「ディスクステーション 4号』=〈北海 道〉宮崎紀昭·盛田嘉道〈奈良県〉丸山英治

高速道路

MSX MSX 2/2+ RAM8K

BY GEN

→ ①遊び方は40ページにあります



KEYOFF: DEFINTA-Z: COLOR15, 1, 1: SCREEN1, Ø :WIDTH30:FORI=0TO6:READA:VPOKE8214+I,A:N EXT: FORI = ØTO328: VPOKE1472+I,1-254* (IMOD8 =Ø):NEXT:SPRITE\$(Ø)="<~ろんんん~<":Z=6144:E\$ =CHR\$(27)+"Y":SOUND7,234:SOUND12,22 2 M=M+1:PRINTSTRING\$(22,"7")E\$"#7SCORE"E \$"'7HIGH"E\$"+7LEFT":FORI=1TO22:LOCATE, I: PRINT" 7" SPC(20) " 7": NEXT: FORI = 1T06: LOCATE 1,M+I:PRINTSTRING\$(20,232-I*8):NEXT:N=60 3 PRINTE\$")6"H;E\$"-6";2-L;E\$"7'777777777 ;:ONSTRIGGOSUB10:P=1:Q=-1:X=5:Y=22 4 F=VPEEK(Z+X+P+Y*32):G=VPEEK(Z+X+(Y+Q)* 32):P=P*(1+(F>175)*2):IFF>183THENLOCATE((X-P)\(\pm\)2)\(\pm\)2-1,\(\pm\):\(PRINT\)":\(R=F\)\(\pm\)8-22:\(GOSUB9\) 5 Q=Q*(1+(G>175)*2):IFG>183THENLOCATE(X¥ 2)*2-1,Y-Q:PRINT" ":R=G\(\)8-22:GOSUB9 9 6 STRIG(Ø)ON:X=X+P:Y=Y+Q:PUTSPRITEØ,(X*8 ,Y*8),10:IFY<23THENSTRIG(0)STOP:GOTO4 7 PLAY"V12L16AFEDC2":L=L+1:IFL<3THEN3 8 PRINTES" * & GAME OVER" : IFSTICK (0) THENM=0 :L=0:H=H-(S>H)*(S-H):S=0:GOTO2ELSE8 9 SOUND6, R*5: SOUND9, 16: SOUND13, Ø: S=S+R:N =N-1:PRINTE\$"%6"S" ":IFNTHENRETURNELSE2 10 P=-P:RETURN:DATA238,11,7,2,13,6,4

変数の意味

スプライト座標

X、Y……ボールの座標⇒それ ぞれ×8して表示

P、Q……ボールの座標増分

テキスト座標

M······ブロック表示時のY座標 増分/面数

その他の変数

A·····・キャラクタの色データ読 みこみ用

ES……表示位置指定用:エスケープシーケンス

F、G……ボールの衝突判定用 (ボールの移動先にある文字のキ ヤラクタコード)

H……ハイスコア

1 ……ループ用

L……ミスの回数(2-Lで残

りのボールの数)

N······残りのブロックの数

R······壊したブロックの点数

S……スコア

Z……VRAMのパターン名称 テーブルのアドレス:6144 が入る

プログラム解説

1初期設定

●初期設定●キャラクタの色データ読みこみ●キャラクタの色 設定●キャラクタパターン定義

●スプライトパターン定義●変

数設定●PSG設定

2ゲーム画面作成

●ゲーム画面表示●壁表示●変数設定

⑤ゲーム開始

●ハイスコア表示●残りのボール数表示●バー表示●トリガー入力時の割りこみ先指定●変数 設定

4ボール横移動

●ボールの移動先にあるキャラ クタのキャラクタコードを調べ る●横方向に壁があればX方向 の増分反転●横方向にブロック があるかの判定処理

るボール縦移動

●縦方向に壁があれば丫方向の

プログラマからひとこと



ばんざい! やっと採 用されました。2年前、 『ARREST』と同時に 送ったときは普通のブ ロックくずしでした。 翌年、マイナーチェン ジをして再度投稿、ボ ツ。そして今度は設定 をガラッとかえ、音に も変化をつけ、スピー ドアップして登場。2 年越しの3度目の正直 でした。ちなみに私の ハイスコアは1192点。 コツ? 無心になりな さい。とにかく遊べる 1本です。

BY GEN

増分反転●縦方向にブロックが あるかの判定処理

同ミス判定

- ●トリガ入力時の割りこみ許可
- ●ボール移動計算●ボールの表
- 示●ミス判定処理

アゲームオーバー判定

●効果音●ミスの回数計算●ミスを3回したかの判定

8リプレイ処理

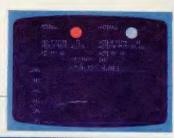
●メッセージ表示●スティック 入力判定●ハイスコア計算

9クリア判定

●効果音●スコア加算●残りブロック数減算●スコア表示●ブロックをすべて壊したかの判定

10方向反転処理

●X方向の増分反転●キャラクタの色データ(行1で読みこみ)



10 COLOR 15,1,1:SCREEN 0:WIDTH40:KEYOFF

20 H=0:K=0:A=0:T=0:R=0:Q=0

30 CLS: INPUT"ホ"ールセ"ンフ"ノカス"":H

40 IF H=<1 THEN 30

50 PRINT"ホペールハ セペンフペテペ";H;"コ"

60 INPUT"アカイ ホペール ノカス"":R

70 IF HKR OR H=0 THEN 50

80 K=R/H*100

90 SCREEN 7:OPEN"GRP: "AS #1

100 PSET(68,10), 0: PRINT#1, "REDBALL"

110 PSET(266,10),0:PRINT#1,"WHITEBALL"

120 CIRCLE(186,24),20,8

130 CIRCLE (384,24),20,15

140 LINE(68,99)-(444,201),12,B

150 LINE(69,200-K)-(84,200-K),12

160 LINE(428,200-K)-(443,200-K),12

170 FORI=0T0100 STEP 20

180 PSET(32,196-I),1:PRINT #1,USING"###%

":I:NEXT I

190 PAINT(186,24),8

200 PAINT (384,24),15

210 RN=RND(-TIME)

220 Y = INT(RND(1) * H) + 1

230 IF YC=R THEN A=A+1

240 T=T+1:M=A/T*100:Q=Q+1

250 PSET(68,40),1:PRINT #1,"REDノテッタカイスウ

260 PSET(266,40),1:PRINT #1,"WHITEノテ マカイ

スウ ":T-A 270 PSET(168,74),1:PRINT #1,"トリタ"シタカイスウ

280 PSET(168,90),1:PRINT#1,USING"ケイサンニヨル カクリツ ###.### %";K

290 PSET(68,49),1:PRINT #1,USING"REDD";" 97177### . ### %";M

300 PSET(68,62),1:PRINT #1,"RED/カス"":R

310 PSET(266,49),1:PRINT #1,USING"WHITED **テ*タワリアイ###.### % ":100-M

320 PSET(266,62),1:PRINT #1,"WHITE מל": H-R

330 PSET(Q+85,200-M),15

340 IFSTRIG(0) = - 1THENCLOSE: GOTO10

350 IFQ>=342THEN360ELSE220

360 LINE(85,100)-(427,200),1,BF:Q=0:GOTO 220

変数の意味

グラフィック座標

□······グラフの点のX座標増分 / 点を表示させた回数

M······グラフの点のY座標増分

/赤いボールの出た比率 K……赤いボールが出る確率の

理論値/理論値を示すグラフ上 の目盛の丫座標増分

その他の変数

A······赤いボールの出た回数

H……ボールの総個数

| ……ループ用

R……赤いボールの個数

RN······乱数初期化用

T……ボールを取り出した回数

Y……取り出されたボールの色 決定用

変数の意味

10 初期設定

20 変数初期化

30~40 ボールの総個数の入力 判定処理

50 ボール総個数の表示

60~70 赤いボールの個数入力 判定処理

80 理論値(赤いボールの出る 確率)計算処理

90~200 画面表示 1

90 画面設定

100~140 画面表示

150~160 理論値をグラフに 描く

170~180 目盛りをグラフに 描く

190~200 赤と白の丸を塗り つぶす

210~240 確率計算

210 乱数初期化

220 ボールを取り出す

230 赤いボールが取り出さ

れたかの判定処理

240 実験値(実際に赤いボー ルが出た比率)計算処理

250~330 画面表示2

250 赤いボールの合計数の

表示

260 白いボールの合計数の 表示

270 取り出し回数の表示

280 理論値表示

290 赤いボールが出た実験 值表示

300 赤いボールが出た総数

310 白いボールが出た実験 值表示

320 白いボールが出た総数

330~350 グラフ表示

330 グラフ上に点を打つ

340 再設定判定処理(トリガ 一入力)

350 グラフが 1 画面ぶんの 表示を終了したかの判定処理 360 グラフ面を切りかえる

プログラマからひとこと



ついにでた「かくりつじ ゃんか」。これは、すご い、なんとただ見るだけ のシミュレーションです。 だれもが、習った確率を 忠実に再現しました。採 用されて、斉藤由貴のキ ヤンディをもらったとき ぐらい感動しました。 ●BY 斎藤由貴バンザイ

使い方は46ページ を見てください

	10>186 50> 23 90>219 130> 87 170> 31 210>200 250>243	20 > 141 60 > 48 100 > 206 140 > 83 180 > 234 220 > 249	30 > 107 70 > 178 110 > 211 150 > 5 190 > 87 230 > 61	40 > 177 80 > 180 120 > 138 160 > 82 200 > 77 240 > 196
	130 > 87		150> 5	100> 82
	210>200	220>249	230> 61	240>196
330>151 340> 4 350>183 360>240	290>151	300>101	310>125	320 > 33

ブログラムコレ 5 レーシンクなど88年11月号 0円(本体価格796円)

5×12=6×10?

MSX 2/2+ VRAM128K BY Ministar

→ 遊び方は44ページにあります



```
10 CLEAR 200, & HD000: DEFUSR=342: DEFINTA-Z
:COLOR15, Ø, 1: KEYOFF: SCREEN5: DIMP(87,1),Q
(11,2):A=RND(-TIME):ONERRORGOTO430
20 ONSTOPGOSUB440:STOPON:OPEN"GRP:"AS1:P
RESET(112,92):PRINT#1,"まっててね"
30 FORI=0T011:Q(I,0)=(IMOD6+1)*4:Q(I,1)=
4-15*(I>5):NEXT:FORJ=ØTO1:READA$:FORI=ØT
087:P(I,J)=VAL(MID$(A$,I+1,1)):NEXTI,J
40 SOUNDØ, 130: SOUND1, Ø: SOUND7, 190: SOUND8
,0:GOSUB230:FORI=0TO7:SETPAGE0,1-(I>5)
50 B=IMOD6: READA$: FORJ = 0TO31: C=VAL ("&H"+
MID$(A$,J+1,1)):FORK=ØTO3:X=(JAND7)*32+K
*8:Y=B*32+(J\(\)8:LINE(X,Y)-(X+7,Y+7),15
*SGN(CAND2^(3-K)), BF: NEXTK, J, I
60 FORI=0T087:SETPAGE0,1-(P(I,1)>5):X=P(
I,0)*32:Y=(P(I,1)MOD6)*32:LINE(X,Y)-(X+3)
1, Y+31), I¥8+4, BF, AND: NEXT
70 GOSUB260:SETPAGE0,0:LINE(112,92)-(151
,99),0,BF:ONKEYGOSUB240,230:KEY(1)ON
80 FORI=0TO7:LINE(I+80,I+72)-(175-I,135-
I),RND(1)*2+2,B:NEXT:FORM=ØTO11:GOSUB250
:NEXT:KEY(2)ON:M=0
90 O=0:FORI=0TO11:O=O-(Q(I,0)>10ANDQ(I,0
)<21ANDQ(I,1)>9ANDQ(I,1)<16):NEXT
100 FORI=0TO1:GOSUB250:FORJ=0TO30:NEXTJ,
I:GOSUB260:A$="せんたくモート"カーソル・スへ°-ス・S・F1・F
     ":GOSUB290
    S=STICK(Ø):T=STRIG(Ø):A$=" ":MID$(A$
,1,1)=INKEY$:IFINSTR("Ss",A$)THEN360
120 IF (SAND1) -T=0THEN110ELSEM=(M+(S=10RS
=7)-(S=30RS=5)+12)MOD12:IFNOTTTHEN100ELS
EFORI = ØTO5: GOSUB25Ø: FORJ = ØTO5Ø: NEXTJ, I:G
OSUB260: SOUNDO, 160
130 O=O+(X>10ANDX<21ANDY>9ANDY<16):A$="U
と"うモート"カーソル・スへ"-ス・Z・X・C・F1・F2":GOSUB290
140 S=STICK(0):T=STRIG(0):A$=" ":MID$(A$
,1,1)=INKEY$:IFSTHENSOUND8,15:GOSUB210:X
=(X+(S>5)-(S>1ANDS<5)+17)MOD21+4:Y=(Y+(S=0))
=80RS=10RS=2)-(S>3ANDS(7)+12)MOD16+4:GOS
UB210:SOUND8,0
150 IFINSTR("Cc", A$) THENGOSUB210: GOSUB25
Ø:SOUNDØ,13Ø:GOTO19Ø
160 IFINSTR("Xx", A$) THENSOUND8, 15: GOSUB2
10:N=N+4AND7:GOSUB210:SOUND8,0
170 IFINSTR("Zz", A$) THENSOUND8, 15: GOSUB2
10:N=(NAND4)+(N+1AND3):GOSUB210:SOUND8,0
180 IFNOTTTHEN140ELSEF=0:FORI=0TO4:FORJ=
\emptyset TO4 - I : F = F - (POINT((J+X)*8, (I+Y)*8) = M+4):
NEXTJ, I: IFF <> 5THEN 28 ØELSEQ (M, Ø) = X:Q (M, 1)
=Y:Q(M,2)=N:SOUNDØ,130
190 O=O-(X>10ANDX<21ANDY>9ANDY<16):IFO<1
20RINSTR("Ccy7", A$) THEN100ELSEFORI = 0TO10
:SOUNDØ,65:GOSUB260:SOUNDØ,130:GOSUB260:
NEXT
200 IFPEEK (&HFBEC) AND 4THEN 200 ELSEGOSUB 23
\emptyset: FORI = \emptyset TO11: Q(I, \emptyset) = (IMOD6+1)*4: Q(I, 1) = 4
```

```
210 IFM<11THENU=P(M*8+N,0)*32:V=P(M*8+N,
1):W=V>5:V=(VMOD6)*32:COPY(U,V)-(U+31,V+
31),1-WTO(X*8,Y*8),,XOR:RETURN
220 IFNAND1THENLINE(X*8,Y*8)-(X*8+7,Y*8+
39),15,BF,XOR:RETURNELSELINE(X*8,Y*8)-(X
*8+39, Y*8+7), 15, BF, XOR: RETURN
230 KEY(1)STOP:FORQ=0TO2:FORP=0TO11:POKE
Q*12+P-12288,Q(P,Q):NEXTP,Q:KEY(1)ON:GOT
0260
240 KEY(2)STOP:FORQ=@TO2:FORP=@TO11:Q(P,
Q) = PEEK (Q*12+P-12288): NEXTP, Q: GOSUB260: C
LS: RETURN80
250 X=Q(M,0):Y=Q(M,1):N=Q(M,2):GOTO210
260 SOUND8, 15: FORQ = ØTO75: NEXT: SOUND8, Ø
270 RETURN
280 SOUND1,1:FORI=0TO4:GOSUB260:FORJ=0TO
75:NEXTJ, I:SOUND1, Ø:GOTO140
290 A=USR(0):PRESET(16,8):PRINT#1,LEFT$(
A$,8):PRESET(40,20):PRINT#1,MID$(A$,9):R
ETURN
300 DATA01234567012345670123456701234567
0123456701231032456747650123321045456767
0123210344444444
310 DATA0000000011111111222222233333333
777777777777777777
320 DATAF48C18FC14F8F884040808040C080C04
,E4C43878347CE8CCØCØ8ØCØ4Ø8Ø8Ø4Ø4
330 DATAF44828F424FCF84C0C080C0404080804
,CCE4EC68EC6CCCEC080C040C000000000
340 DATAC24448646ECE6ECE4468C44200000000
,C286CECA66CC8A4E2C68CØCØØØØØØØØØØ
350 DATAEE28C26882284E4E82EE68C200000000
,E24840004E4EE00042E84000000000000
360 'LOAD & SAVE (DISK)
370 CLOSE: SCREEN1: OPEN" PUZZLE. DAT" AS#1LE
N=36:FIELD#1,36ASA$:E=LOF(1)\\ 36:PRINT"t-
フ<sup>*</sup>めんすう"E:B=-1:INPUT"ロート"は"んこ"う(Ø:セーフ")="
:B:IF B=ØTHEN39ØELSEIFB<10RB>ETHENPRINT"
なにも しなかった":GOTO420
380 GET#1,B:B$=A$:FORJ=0TO2:FORI=0TO11:P
OKEJ*12+I-12288, ASC(MID$(B$, J*12+I+1))-6
4:NEXTI,J:PRINTB"をロート"した":GOTO420
390 B$="":FORJ=0TO2:FORI=0TO11:B$=B$+CHR
$(PEEK(J*12+I-12288)+64):NEXTI,J
400 F=0:IFE>0THENFORI=1TOE:GET#1,I:F=F-(
A$=B$):NEXT
410 IFF=0THENLSETA$=B$:PUT#1,E+1:PRINTE+
1"に セーフ"した"ELSEPRINT"すて"に セーフ"してある"
420 CLOSE: PRINT"なにか キーを おしてね": B$=INPUT$(
1): OPEN"GRP: "AS1: SCREEN5: GOTO80
430 A=USR(0):PRINT"テ"ィスクを いれて なにか キーを おし
てね":PRINT"(とつけしは ESCキー)":B$=INPUT$(1):IF
```

B\$=CHR\$(27)THENRESUME42ØELSERESUME37Ø

440 CLOSE:STOPOFF:ONERRORGOTO0:END

-15*(I>5):NEXT:CLS:GOTO70

マリストを打ちこむときの重要

このプログラムは、ディスクをアクセスしよ うとしたときに、ディスクの準備ができていな い場合にそなえて、エラー処理ルーチンが入っ ています。

このため、リストに打ち間違いが存在するま まで、RUNを実行すると、入力ミスによって エラーが発生しても、エラーの種類等にかかわ らず行430を実行してしまいます。

このようなことを防ぐため、プログラムに 打ち間違いがなくなるまでは、行10の「: ON ERRORGOTO430」を打ちこまないで ください。

変数の意味

グラフィック座標

P(n, m) ·······各パーツのパー ツパターンが描かれている裏画 面(ページ]と2)の座標および ページ数(m=0:X座標、m= 1: Y座標およびページ数)⇒ それぞれ×32した座標に描かれ ている

Q(n, m)······表示されている パーツの座標、向き(M=0:X 座標、M=1: Y座標、M=2: パーツの向き)⇒それぞれ×8 した座標にある

B……パーツパターン描きこみ 時のY座標⇒×32して描きこみ /ロード時のレコード番号

U、V·····パーツパターンのコ ピー元の座標

W·····パーツパターンのコピー 元のページ数計算用

X、 Y ·····パーツのコピー先の 座標⇒それぞれ×8して表示/ パーツパターン作成用座標⇒そ れぞれ×日して描きこみ/パー ツパターン着色用座標⇒それぞ れ×32して使用

その他の変数

A······乱数初期化用/USR関

※1 すべてのパーツパターン

数呼び出し用(キーバッファクリ

AS·····パーツ初期位置データ 読みこみ用/パーツパターンデ ータ読みこみ用/セーブデータ 読み書き用/メッセージ表示用 /キー入力用

B\$ ……セーブデータ作成用/ キー入力用

C……パーツパターン作成用 E……セーブデータ数

F……パーツを置けるかのチェ ック用/セーブデータに同一パ ターンがあるかのチェック用 1. J. K. P. Q......

M·····パーツ番号

N……パーツの向き

□……枠内パーツ数

S……スティック入力用

丁……トリガー入力用

ログラム解説

10~20 初期設定

30 パーツ初期位置設定、パー ツパターン別の裏画面座標設定 40 PSG初期設定、パーツの 初期位置のメモリセーブ、裏画 面描きこみチェック

50 裏画面にパーツパターン描 きこみ

60 裏画面着色

が下図のような範囲に収まって いる。このパズルでは、パーツ が置けるかを、下図の範囲内に 該当するパーツと同色のブロッ って違う色にしているため。 クがいくつあるかを調べ、同色

のブロックが5つなら置ける、 それ以外なら置けないと判定し ている。これはパーツがほかの パーツと重なっているときは、 論理演算XOR(※2参照)を使 ※2 COPY、LINEに対し TXOR(exclusiveOR: 排他的論理和)の論理演算をお こなっているためパーツを置く 部分に何もないところでは、そ のままの色で表示となり、同じ 色が表示されているところでは 消去、ほかのパーツや枠と重な った部分は色が変わる。

70 メッセージ消去

80 枠とパーツ表示

90 枠内パーツ数カウント

100 選択モード

100 パーツ1回点滅、モード 表示

110 入力(スティック、トリ ガー、キー)

120 パーツ選択決定処理、ト リガー入力で3回点滅

130~190 移動モード

130 枠内パーツ数更新、モー ド表示

140 入力(スティック、トリ ガー、キー)判定、パーツ移動

150 パーツ移動キャンセル

160 パーツを裏返す

170 パーツ回転

180 トリガー判定、置けるか どうか判定※1

190 枠内パーツ数更新、上が り判定、効果音

200 リプレイ処理

210~220 パーツ表示(消去)サ

ブ・己

230 メモリセーブサブ 240 メモリロードサブ

250 記憶している座標・向きの 取り出し

260 効果音サブ

270 効果音サブの復帰

280 置けないときの効果音サ

290 モード表示サブ

300~310 パーツパターン別座 標データ(行30で読みこみ)

320~350 パーツパターンデー

タ(行50で読みこみ)

360~420 ディスクへのロー ド・セーブサブ

360 REM文

370 モード変更、ファイルオ

ープン、ロード番号入力、ロ

ードかセーブか判定

380 ロード処理

390~410 セーブ処理

420 確認、モード変更

430 エラー処理サブ 440 CTRL+STOP+-

が押されたときの処理

ワークエリア

8HD000-8HD023 メモリセーブ領域

プログラマからひとこと

Ministar

大阪府立某高校柔道部元主将 のMinistar、牧師と小さな星を 足して2で割ったペンネーム

このパズルを知らない人はいないでしょう。ぼくも、1 年前に井上先生から教わって、クラスで半年の間に200以上の 解を見つけましたが、いまとなっては、過去のことです。現在 PAC対応のシミュレーションゲームを作っていますが、いつ 完成するかわかりません。

BY Ministar

使い方は46ページ 13プログラム確認用データ

10>108	20>242	30>239	40 > 50
50> 80	60>113	70>200	80>121
90>155	100>214	110>239	120>139
130>140	140>108	150> 31	160>170
170> 97	180>106	190> 87	200> 67
210>187	220>204	230>250	240>211
250> 37	260>169	278>198	280> 0
290> 1	300>236	310>100	320>219
330> 72	340>196	350>234	360> 4
370> 97	380>171	390>126	400>235
410>214	420>190	430> 77	440>132

徳間書店

DON'S TOP

MSX MSX 2/2+ RAM16K

BY Taka

☎億0遊び方は44ページにあります



10 SCREEN1,2,0:KEYOFF:WIDTH32:DIMMP\$(9), M\$(6),N\$(6),X(3),Y(3):BT=3600:BS=1:R\$="T 150S8M5000L804GG.DFF.D":FORI=312T0728:VP OKEI, VPEEK(I)ORVPEEK(I)/2:NEXT:GOSUB200 20 COLOR15, 0, 0: CLS: LOCATE11, 6: PRINT"DON' T STOP":LOCATE8, 10: PRINTUSING" BEST STAGE ##": BS: LOCATE8, 13: PRINTUSING" BEST TIME ##'##";BT/60;BTMOD60:ST=1:FORI=0T01:FO RJ=0T02:PUTSPRITEJ, (RND(1) *240, RND(1) *17 6), RND(1) *14+2, Ø: I = - STRIG(Ø) OR - STRIG(1): NEXTJ, I 30 J = RND(-1)40 COLOR14,12,12:CLS:PUTSPRITE0,(0,208): FORI = ØTO9: MP\$(I) = "": NEXT: CX = 224: CY = 16: BX =230:BY=16:SX=1:SY=9:H=0:V=1 50 FORI=0T09:FORJ=0T013:MP\$(I)=MP\$(I)+RI

50 FORI=0T09:FORJ=0T013:MP\$(I)=MP\$(I)+RI
GHT\$(STR\$(INT(RND(1)*4)),1):NEXTJ,I:FORI
=0T0ST*3:MID\$(MP\$(SY),SX)="4":SX=INT(RND
(1)*12+2):SY=INT(RND(1)*10):NEXT

60 LOCATE2,0:PRINT"STAGE";ST:FORI=0T09:F
ORJ=1T014:P=VAL(MID\$(MP\$(I),J,1)):LOCATE

ORJ=1T014:P=VAL(MID\$(MP\$(I),J,1)):LOCATE
J*2,I*2+2:PRINTM\$(P)+CHR\$(&H1F)+CHR\$(&H1
D)+CHR\$(&H1D)+N\$(P):NEXTJ,I:PUTSPRITE2,(
16,159),4,1

70 ONINTERVAL=3600GOSUB150:TIME=0:INTERV ALON

80 PUTSPRITE0,(BX,BY-1),7,0:PUTSPRITE1,(
CX,CY-1),8,1:IFBXMOD240=0ORBYMOD176=0THE
NH=1:GOTO150ELSEIFBX=16ANDBY=160THEN160
90 IFPLAY(1)=0THENPLAYR\$+"GGGDFR"

100 S=STICK(0)ORSTICK(1):IFSTHENCX=CX+(S=7ANDCX>16)*16-(S=3ANDCX<209)*16:CY=CY+(S=1ANDCY>16)*16-(S=5ANDCY<159)*16

110 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENK=2:GOSUB140 ELSEIFSTRIG(3)OR(PEEK(&HFBEB)AND4)=0THEN K=1:GOSUB140

120 IF(BXMOD16=ØANDABS(X(V))=1)OR(BYMOD1 6=ØANDABS(Y(V))=1)THENV=VAL(MID\$(MP\$(BY/ 8/2-1),BX/8/2,1)):IFV>3THENH=1:GOTO15Ø 130 BX=BX+X(V):BY=BY+Y(V):GOTO8Ø

140 LX=CX/8/2:LY=CY/8/2-1:P=VAL(MID\$(MP\$(LY),LX,1))XORK:MID\$(MP\$(LY),LX,1)=RIGHT\$(STR\$(P),1):LOCATELX*2,LY*2+2:PRINTM\$(P)+CHR\$(&H1F)+CHR\$(&H1D)+CHR\$(&H1D)+N\$(P):RETURN

150 INTERVALOFF: PLAY"V1501C2": LOCATE13,0 :PRINTH\$(H):GOSUB190:IFBS<STTHENLOCATE15,1:PRINT"YOUR BEST STAGE": PLAY"V1507L32C R32C":BS=ST:GOSUB190:GOTO20ELSE20

160 INTERVALOFF: T=TIME: LOCATE5, 1: PRINT"C LEAR!! ": PLAYR\$+"FFGAA+": GOSUB190: IFBT>TT HENBT=T: PLAY"V1507L32CR32C": H=2ELSEH=3
170 LOCATE16, 0: PRINTH\$(H): LOCATE25, 1: PRI

170 LOCATE16,0:PRINTH\$(H):LOCATE25,1:PRI NTUSING"##'##";T/60;TMOD60:ST=ST+1:IFST> 20THEN180ELSEGOSUB190:GOTO40

180 LOCATE9,9:PRINTSPC(17):LOCATE9,10:PR
INT" ALL CLEAR!! ":LOCATE9,11:PRINTS
PC(17):LOCATE9,12:PRINT" YOU ARE GREAT!!
":LOCATE9,13:PRINTSPC(17)::PLAYR\$+"FFGA
A+":FORI=ØTO1:I=-STRIG(Ø)OR-STRIG(1):NEX
T:GOTO2Ø

190 FORI-ØTO3000:NEXT:RETURN

200 FORI=0TO3:READA,B,A\$,B\$,C\$,D\$:X(I)=A :Y(I)=B:M\$(I)=A\$:N\$(I)=B\$:H\$(I)=C\$:FORJ= 0TO32:VPOKE776+I*32+J,VAL("&H"+MID\$(D\$,J *2+1,2)):NEXTJ,I

210 FORI=0TO63:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID \$("030C1023444880809090404020100C03C0300 8840202010101010202040830C0FFE0E08080808 0808080808080E0E0FFFF0707010101010101010 101010707FF",I*2+1,2)):NEXT:RETURN

220 DATAØ,-1,ab,cd,TIME UP,FF808183878F9 FBFFF0181C1E1F1F9FD8F8F8F8F8F8F8FFF1F1F 1F1F1F101FF,-1,0,ef,gh,OUT SIDE,FF808183 878F9FBFFF010101FDFDFDFDBF9F8F87838180FF FDFDFDFD010101FF

230 DATAØ,1,ij,kl,YOUR BEST TIME,FF808F8 F8F8F8F8FFF01F1F1F1F1F1F1BF9F8F87838180F FFDF9F1E1C18101FF,1,0,mn,op,YOUR TIME,FF 808080BFBFBFBFFF0181C1E1F1F9FDBFBFBFB80 8080FFFDF9F1E1C18101FF

変数の意味

スプライト座標

BX、BY……ボールの座標→ BYは-1して表示

X(n)、Y(n)……ボールの座 標増分

CX、CY······赤枠の座標⇒C Yは-1して表示

テキスト座標

LX、LY……矢印の座標 ⇒ それぞれ×2、×2+2して表示

その他の変数

A、B······ボールの座標増分用 データ読みこみ用

AS、BS・・・・・ 矢印表示用キャラクタ読みこみ用

○\$・・・・・メッセージデータ読み こみ用

□\$・・・・・・キャラクタパターンデータ読みこみ用

BS·····ベストステージ

BT·····ベストタイム

H\$(n)……メッセージ表示用 H……メッセージ選択フラグ

1 ……ループ用

」……ループ用/乱数初期化用

K ……矢印の方向変更フラグ (1=90°回転、2=180°回転)

MP\$(n)・・・・・ステージデータ M\$(n)、N\$(n)・・・・・矢印表

示用

P······ 矢印表示方向フラグ (0=上、1=左、2=下、3= 右)

日\$……効果音用

S……スティック入力用

SX、SY……落とし穴の座標 計算用

T.....タイム

V······ボールの方向フラグ (0=上、1=左、2=下、3= 右)

プログラム解説

- 10 初期設定、変数初期設定、太文字処理
- 20 タイトル表示
- 30 乱数初期化※RND(-1) の-1を-3、-4、-8などなどにすると、違う面パターンで遊べます

- 40 変数初期設定、スプライト消 去、初期設定
- 50 ステージ作成
- 60 ゲーム画面表示、ゴール表

示

- 70 一定間隔での割りこみ先指 定および許可(制限時間 1 分以 内にステージをクリアできなかった場合、ゲームオーバーサブ を呼び出す)
- 80 赤枠およびボール表示、ゲームオーバー判定(ボールのはみ出し判定)、クリア判定
- 90 効果音
- 100 赤枠移動処理(スティック 入力)

110 矢印回転判定処理(トリガー入力)

- 120 ボール移動判定処理
- 130 ボール移動計算
- 140 矢印表示
- 150 ゲームオーバー処理
- 160 ステージクリア処理
- 170 タイム表示
- 180 オールクリア処理、リプレ

イ処理

190 時間調節

200 各種データ(ボール移動量 矢印キャラクタ、メッセージ、 キャラクタパターン)の読みこ

GA ATTANO WA

OMOI DASUNA

み、キャラクタパターン定義

210 スプライトパターン定義220~230 各種データ(行200で

101101

フログラムコレ

レクシ

読みこみ)

プログラマからひとこと 気軽に楽しんで



か、感激です。この作品は、私の学生 時代に作った最後のプログラムなので、 一生の良き思い出となるでしょう。私 は、ボールを使ったゲームを作るのが 好きなので、この作品を作ったのです が、いかがだったでしょうか。まあ、 気軽に楽しんでください。

BY Taka

♪プログラム確認用データ 使い方は46ページ を見てください

	IIIII	III	111111				,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	
							10	
	1	0	>	0	20>213	30>	62	40>148
	5	0	>1	83	60>122	70>	89	80> 81
	9	Ø	>1	76	100> 33	110>	24	120>141
1	13	Ø	>	7	140>114	150>	49	160>116
	17	0	>	22	180>253	190>	84	200> 95
-						230>	6	

INFORMATION ファンタム通信SPECIAL

新装開店2号目をむかえ、念願の毎月連載、スペース拡大に向けて激走中のファンダム通信スペシャルのコーナーです。

6月号選考会より

6月号の選考会では、先月に引き続き、RP部門N画面タイプが好調でした。「Pretty Points」、「かくりつじゃんか」など、ゲームにこだわらな

い、プログラムの広がりが期待できる作品が採用になりました。また、1画面タイプでは、通常より多い、フ本の採用作品があり充実した選考会になりましたが、投稿された1画面タイプの作品全体のレベルがすこし下がっているのでは、との意見も

あり少し気になるところです。 また、選考会を通じて気にな ったことですが、KEYOFFやWIDTHなどの初期設定が不十分なプログラムや、ゲームの設定に時間がかかるプログラムで、「WAIT A MINUTE」や「まってね♡」などのメッセージの表示がなく、まっ黒な画面のまま、しばらくして、いきなりゲームが始まってしまうプログラムなどが、目立ちました。や

はり、「プログラムの気配り」が ほしいところです。

残念賞

さて、今回も恒例になった「日月号の選考会に残りながら不採用になった残念な作品」の紹介です。今後のプログラム制作の参考にしてください。残念にも、不採用になったみなさん、次回で作の投稿をお待ちしています。

T.S



「テトリス」を意識して作られた、アクションパズルゲーム。落ちてくるブロックの形など、細かい点で「テトリス」とのちがいがあるが、独自性が欠けているという判断で不採用になりました。

ムキムキ星人



大胆なキャラクタが、画面を動きまわるアクションゲーム。10画面タイプに送られてきたが、ゲーム内容を考えると、プログラムが少し長すぎる。せめて3画面程度にまとめてほしかった。

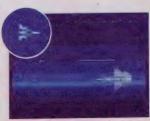
Comina Soon

本格シューティングゲーム登場!

少数激戦のFP部門にまたすごい作品が投稿されてきました。久し振りの本格横スクロールシューティングゲーム「mission A」です。このゲームは、全部で4ステージあり、敵キャラクタ数も豊富で、各ステージの終わりには、大ボスが出現して、自機を襲ってきます。今月も、採用本数が多く、紙面の都合上掲載することができませんでしたが、なるべく早く、掲載する予定です。ご期待ください。

また、先月号で紹介した『RER

O-GAS」も、次号で掲載する予 定です。もうしばらくお待ちくだ さい。ご期待は裏切りません。



●Ⅰ面の大ボスと対決

v収録。販売定価820円(本体価格796円) 徳間書店ング」など88年11月号~89年4月号までに掲載されたフログ

PRETTY POINTS

MSX 2/2+ VRAM64K

BY RIN

❤️□遊び方は41ページにあります



10 ONERRORGOTO170:ONSTOPGOSUB180:STOPON 20 COLOR15,0,0:SCREEN5:FORI=0TO1:SETPAGE 0, I:CLS:NEXT:SETPAGE0, 0:DEFUSR=342 30 SCREENØ: WIDTH40: COLOR15,5: KEYOFF: DEFI NTA-Z:LOCATE12,10:PRINT"マウス:カーソル[1or2]": Z=USR(0):LOCATE12,11:A=VAL(INPUT\$(1)):IF A<10RA>2THEN3ØELSE6Ø 40 COPY(0,0)-(255,211),0TO(0,0),1:A\$="": INPUT"[SAVE] FILE NAMEL"; AS: SCREEN5: SETP AGE1,1:BSAVE A\$+".DAT",0,&H69FF,S:GOTO60 50 AS="":INPUT"[LOAD] FILE NAMEL"; AS:SCR EEN5:SETPAGE1,1:BLOAD A\$+".DAT",S:GOTO60 60 COLOR15,0,0:SCREEN5,1:SPRITE\$(0)=CHR\$ (255)+"たみつしょぁ◆":SETPAGE1,1:FORI=1T015:CO LOR=(I,7,7,7):NEXT:X=0:M=X:Y=0:N=Y:SETPA GEØ,0:COPY(Ø,0)-(255,211),1TO(Ø,0) 70 ON A GOSUB 120,130: PUTSPRITE0, (X,Y),5 , Ø: IF STRIG(Ø) <> STRIG(1) THEN LINE(X,Y)-(M,N),K+1:K=(K+16)MOD15 80 M=X:N=Y:IF STRIG(3) OR (PEEK(&HFBEC)A 90 Z\$=INKEY\$:IFZ\$=""ORINSTR("CLScls",Z\$) =0THEN GOTO70 ELSE ONINSTR("SLsl",Z\$)GOT O40,50,40,50:CLS:GOTO70

100 COPY(0,0)-(255,211),0TO(0,0),1:K=0:S ETPAGE0,0:PUTSPRITE0,(0,217)

110 K=(K+16)MOD15:COLOR=(K+1,7,4,7):COLO R=(K+1,0,0,0):IFSTRIG(3)OR(PEEK(&HFBEC)A ND4)=0THENFORI=1TO15:COLOR=(I,7,7,7):NEX T:GOTO70 ELSE110

120 P=PAD(12):X=X+PAD(13):Y=Y+PAD(14):GO T0140

130 S=STICK(0):V=V+(S>1ANDS<5)*(V<6)-(S>
5ANDS<9)*(V>-6):W=W+(S>3ANDS<7)*(W<6)-(S
=1ORS=2ORS=8)*(W>-6):X=X+V:Y=Y+W

140 IFX>254THENX=254ELSEIFX<0THENX=0 150 IFY>210THENY=210ELSEIFY<0THENY=0

160 RETURN

170 IF ERR=56 THENRESUME60

180 ONERRORGOTO0

?リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムには、画面セーブ、ロード時 が入っています。リストを打ちこむときは、行 に打ち間違いがないのを確認したのちに、行 のエラーを処理するためにエラー処理ルーチン 10、170、180の3行を除いて打ちこみ、リスト 10、170、180を打ちこんでください。

変数の意味

ND4) = Ø THEN GOSUB1ØØ

スプライト座標

X、Y……矢印の座標/線の終 点用座標

∨、W······矢印の座標増分 M、N······矢印の旧座標/線の 始点用座標

その他の座標

A……コマンド選択用フラグ (1=マウス、2=カーソル) As……画面ロード、セーブ時 に入力されたファイル名 K……線画の各部分のカラーコ

S……スティック入力用 P……マウス入力要求用 Z……USR関数呼び出し用 ZS……キー入力用

プログラム解説

ID エラー発生時の飛び先指定、 CTRL+SOPTキーが押さ れたときの割りこみ先指定および許可

20 初期設定 1、USR関数定 義(キーバッファクリア)

30 初期設定2、コマンド入力 判定処理

40 画面セーブ処理

50 画面ロード処理

60 初期設定3、スプライトパターン定義、カラーパレット設定、変数初期設定、ページ1の画面をページ0に転送する70 マウスまたはスティック入力サブを呼び出す、矢印表示、描画判定処理(トリガー入力)80 アニメ処理開始判定(トリ

ガー、ESCキー入力) 90 コマンド入力判定(キー入 力により、各処理へ飛ぶ)

100~110 アニメ処理、アニメ 終了判定(トリガー入力、ESC キー入力)

120 マウス入力による矢印カ ーソルの移動計算サブ

130 スティック入力による矢

印カーソルの移動計算サブ

140~160 矢印カーソルの画面 はみ出し判定処理

170 エラー処理 (Bad file nameのみを処理)

180 CTRL+STOPが押 されたときの処理



プログラマからひとこと



春って悲しい季節ですね。なかには、春になって良いことばかりだという人もいるかもしれないけど、すくなくとも、私の場合は違いますね。学校では、卒業や進級で友だちとは別れるし、身のまわりでも、友だちが引越したり、あーあ。さびしくて、さびしくて、ため息ばかりです。

使い方は46ページ 15 プログラム確認用デー を見てください 10> 46 20> 30>209 40>211 50> 4 60> 9 70> 57 80>158 90> 20 100>151 118> 26 120> 130>219 140>124 150> 41 160>198 170>244 180>252

-1:

MSX MSX 2/2+ RAM16K RY 土谷哲ぢ

金型遊び方は42ページにあります



```
300 IFSTTHENX=X+(ST>5)*(ST<9)*(X>42)*Z-(
  ST>1)*(ST(5)*(X(197)*Z ELSE320
20 '. COUNT3 * 1989/2/12 * By Tetsuji •
                                             318 Y=Y-((ST(3)+(ST=8))*(Y>52)*Z-(ST>3)*
  (ST<7)*(Y<123)*Z
48 'SOOD VISUAL SETTING SOOD
                                              320 H=-(STRIG(0)ORSTRIG(1)):MA=-(X>XX):K
50 COLOR15,1,1:KEYOFF:SCREEN1,2,0:WIDTH3
                                              =-(K=\emptyset):MB=-(MA=\emptyset)
2:DEFINTA-Z:A=RND(-TIME):DIMW$(14):DEFFN
                                              330 H2=H2+1:A=-(H2=3):ONAGOTO340:GOTO350
A=-CB*(Q=CA)-(Q=CB)*CA
                                              340 PB=PB-(PB<100):H2=0:LOCATE22,20:PRIN
68 'cooo SETTING cooo
70 LOCATE13,11:PRINT"WAIT!!":FORI=256T07
                                              TUSING"###";PB
                                              350 PUTSPRITE2, (X,Y), CA, MA*4+H*2+K
51: VPOKEI, VPEEK(I) ORVPEEK(I) /2: NEXT
                                              360 PUTSPRITE3, (XX, YY), CB, MB*4+L*2+K
80 FORI=0T011:READW$(I):NEXT
                                                 PUTSPRITE4, (26,111), 10-(CA=10)*5, H1*
                                              370
90 FORI = ØTO3: READA, B$: FORJ = ØTO31: VPOKEA+
                                              2+1
J, VAL ("&H"+MID$(B$, J*2+1,2)):NEXTJ, I
                                              380 PUTSPRITE5, (212,55), CC, L1*2+5
100 VPOKE8195,129:FORI=@TO15:READA:VPOKE
                                              390 A=-(XX-8<XANDXX+8>XANDYY-3<YANDYY+3>
8204+I, A: NEXT
110 FORI=0T053:I=I-(I=8):A$="":READB$:FO
                                              Y):ONAGOTO400:GOTO150
RJ=0T031:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+MID$(B$,J*2
                                              400 A=(X>XX)-(X<=XX):XX=X+A*6:PUTSPRITE3
+1,2))):NEXT:SPRITE$(I)=A$:NEXT
                                              ,(XX,YY),CB,MB*4+L*2+K
                                              410 IFH=LORCB=8THENO=RND(1)*12:CB=3-(CC=
120 '0000 MAIN 0000
                                              3) *4:Q=CB:FORI=ØTO5ØØ:NEXTI:GOTO48Ø
130 GOSUB990:GOSUB910:R=11:PLAY"S0M5000T
255L4CDEDEFEFGFGAEEFFEC":FORI=0T01:I=(ST
                                              420 '0000 WAZA ITL' 00000
RIG(0)+STRIG(1))*(PLAY(0)=0):A=RND(1)*5:
                                              430 O=0:Q=CA
                                              440 LOCATE9, 10: PRINT W$(0)
NEXT
                                              450 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENA=A+1:ON-(A>
140 VDP(1)=226:X=48:Y=111:XX=197:YY=55:C
A=15:CB=3:CC=7:PA=100:PB=100:T=(11-R)*10
                                              150) GOTO880: GOTO450
                                              460 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THEND=0+1:0=0+(0
+100:WA=0:W$(12)="UNOKI":W$(13)="TIGER":
GOSUB1010: PLAY SOM5000T255L805V15DV14DV1
                                              =12) *12ELSEIF (PEEK (&HFBEB) AND4) = ØORSTRIG
                                              (3) THEN480ELSEA=A+1:ON-(A>150)GOTO880:GO
3DV12DV11DV11DV10DV9DV8DV7DV6DV5D":FORI=
                                              T0460
ØT09ØØ:NEXT
                                              470 GOTO 440
150 A=-(T>35):ONAGOTO160:ZZ=-(T>20)+2+2:
                                              480 GOSUB930:GOSUB920:VDP(1)=227
XX=XX-(XX<195)*ZZ:YY=YY+(YY>59)*ZZ:GOTO2
                                              490 LOCATE 10,7:PRINT "*
99
                                              500 LOCATE 10,8:PRINT
160 E=E+1:ON-(E<23)GOTO170:CB=8:ZZ=6:GOT
                                              510 LOCATE 10,9:PRINT
0180
                                              520 LOCATE 9,10:PRINT "bl
170 ZZ=-(T>25) +2+2
                                                         10,11:PRINT "1
                                              530 LOCATE
180 XX=XX+(X<XX)+ZZ-(X>XX)+ZZ
                                              540 LOCATE 10,12:PRINT "1
198 YY=YY+(Y<YY)*ZZ-(Y>YY)*ZZ
                                              550 LOCATE 10,13:PRINT "ladadadadadada
200 A=RND(1) +R:ONAGOTO210:GOTO220
                                              560 LOCATE 10,14:PRINT "ITTITITE
210 L=-(L=0)
                                              570 LOCATE 10,15:PRINT. "|bbbbbbbbbbb"
220 A=RND(1) *9: ONAGOTO230: GOTO240
                                              580 LOCATE 10,16:PRINT "|bbbbbbbbbbbb"
230 H1=-(H1=0)
                                              590 LOCATE 10,17:PRINT "*
240 A=RND(1)*9:0NAGOT0250:GOT0260
                                              600 DNOGOTO630,640,650,660,670,680,690,7
 250 L1=-(L1=0)
                                              00,710,720,730
260 A=-((((PEEK(&HFBEB)AND4)=@ORSTRIG(3)
                                              610 '0000 WAZA 00000
 ))ANDX<43ANDY>104ANDY<120)-(T<41ANDXX>19
                                              620 FORI=0T03:P=0:X1=56:Y1=48:S=Q:U=11:P
 4ANDYY(60) *2: ONAGOTO270, 280: GOTO290
                                               1=1:X2=56:Y2=48:S1=FNA:U1=12:V=400:GOSUB
 270 P=4:X1=34:Y1=111:S=10-(CA=10)*5:U=9:
                                              970:U=13:U1=14:GOSUB970:NEXTI:P=5:X1=-1:
 V=300:GOSUB960:X1=42:U=10:GOSUB960:X1=42
 :U=0:GOSUB960:P=2:S=CA:U=10:GOSUB960:X1=
                                              S=0:GOSUB940:GOTO750
                                              630 FORI=0T03:P=0:X1=52:Y1=48:S=Q:U=15:P
 34:U=9:GOSUB960:X1=26:U=0:GOSUB960:CA=10
                                              1=1:X2=60:Y2=48:S1=FNA:U1=16:V=300:GOSUB
 -(CA=10)*5:SWAPPA,PB:SWAPW$(12),W$(13):X
                                               970:U=17:V=150:GOSUB970:U1=18:GOSUB970:N
 =42:Y=111:GOSUB1040:GOTO290
                                               EXTI:P=0:X1=-2:S=10:GOSUB940:GOTO750
 280 P=5:X1=207:Y1=55:S=CC:U=10:V=300:GOS
                                              648 FORI=0T03:P=0:X1=52:Y1=48:S=Q:U=19:P
 UB960: X1=202: U=9: GOSUB960: X1=197: U=4: GOS
                                               1=1:X2=60:Y2=48:S1=FNA:U1=16:V=300:GOSUB
 UB960:P=3:S=CB:U=9:GOSUB960:X1=202:U=10:
                                               970:U=20:V=150:GOSUB970:U1=18:GOSUB970:N
 GOSUB960:X1=207:U=4:GOSUB960:SWAPCB,CC:T
                                               EXTI:P=0:X1=-3:S=10:GOSUB940:GOTO750
 =(11-R)*10+100:XX=197:YY=55
 290 Z=-(PA>20) +2+2:ST=STICK(0)ORSTICK(1)
```

1 "

lb"

1 "

```
650 P=0:X1=49:Y1=48:S=Q:U=21:P1=1:X2=61:
                                             800 P=0:X1=58:S=Q:U=24:U1=24:V=900:GOSUB
Y2=48:S1=FNA:U1=16:V=500:GOSUB970:X1=50:
U=22:U1=16:GOSUB970:X1=51:U=23:GOSUB970:
U1=18:V=900:GOSUB970:X1=49:U=24:U1=25:GO
SUB970:P=-1:X1=-5:S=8:GOSUB940:GOTO750
660 P=0:X1=58:Y1=48:S=Q:U=26:P1=1:X2=65:
Y2=48:S1=FNA:U1=16:V=900:GOSUB970:U=27:X
2=50:U1=28:V=400:GOSUB970:X2=48:U1=25:V=
1200:GOSUB970:P=-1:X1=-5:S=12:GOSUB940:G
OT0750
670 P=0:X1=52:Y1=48:S=Q:U=21:P1=1:X2=61:
Y2=48:S1=FNA:U1=16:V=500:GOSUB970:X1=53:
Y1=47:U=29:GOSUB970:X1=54:Y1=46:U=30:V=1
50:GOSUB970:U1=18:GOSUB970:X2=64:U1=25:V
=400:GOSUB970:X1=52:Y1=48:U=15:V=600:GOS
UB970:P=-1:X1=-7:S=7:GOSUB940:GOTO750
680 P=1:X1=52:Y1=48:S=Q:U=21:P1=0:X2=61:
Y2=48:S1=FNA:U1=16:V=500:GOSUB970:X1=53:
Y1=47:U=22:GOSUB970:X1=54:Y1=45:U=31:V=1
50:GOSUB970:U1=21:V=800:GOSUB970:X1=52:Y
1=48:U=24:U1=25:GOSUB970:P=-2:X1=-9:S=6:
GOSUB940:GOTO750
690 P=0:X1=52:Y1=48:S=Q:U=32:P1=1:X2=61:
Y2=52:S1=FNA:U1=33:V=500:GOSUB970:X2=58:
Y2=51:U1=34:GOSUB970:X2=56:Y2=46:U1=21:V
=600:GOSUB970:X2=61:Y2=48:U1=25:GOSUB970
:P=0:X1=-10:S=5:GOSUB940:GOTO750
700 IFWA<20ANDFNA<8THEN880ELSEP=0:X1=52:
Y1=48:S=Q:U=26:P1=1:X2=59:Y2=48:S1=FNA:U
1=16:V=700:GOSUB970:P=1:P1=0:U=35:X2=50:
Y2=45:U1=28:GOSUB970:P=0:P1=1:U=36:Y2=48
:U1=37:V=1000:GOSUB970:P=-1:X1=-15:S=-10
:GOSUB940:GOTO750
710 IFWA<30ANDFNA<8THEN880ELSEP=0:X1=52:
Y1=48:S=Q:U=9:P1=1:X2=59:Y2=48:S1=FNA:U1
                                             URN
=38:V=900:GOSUB970:U=39:X2=49:Y2=46:U1=2
8:GOSUB970:U=40:X2=52:Y2=48:U1=41:GOSUB9
                                             TURN
70:P=-3:X1=-20:S=-15:GOSUB940:GOTO750
720 IFWA< 40ANDFNA<8THEN880ELSEP=0:X1=63:
Y1=48:S=Q:U=42:P1=1:X2=73:Y2=48:S1=FNA:U
1=43:V=900:GOSUB970:U=44:X2=58:Y2=36:U1=
28:GOSUB970:U=24:X1=57:X2=45:Y2=48:U1=25
                                             N
:GOSUB970:P=-5:X1=-27:S=-20:GOSUB940:GOT
0750
730 IFWA<50ANDFNA<8THEN880ELSEP=0:X1=61:
Y1=48:S=Q:U=45:P1=1:X2=68:Y2=48:S1=FNA:U
1=9:V=900:GOSUB970:U=46:X2=59:Y2=45:U1=4
7:GOSUB970:U=24-((PA<33ANDQ<8)OR(T<33AND
0>9))*24:X1=58:X2=51:Y2=48:U1=49:GOSUB97
0:P=-7:X1=-32:S=-25:GOSUB940:GOTO750
740 '... COUNT
750 P=0:A=-((PA>0ANDQ<8)OR(T>0ANDQ>9))-(
((PA=@ANDQ<8)OR(T<1ANDQ>9))ANDO=11)*2:ON
AGOT0880,770
760 P=1:X1=55:Y1=48:S=Q:U=21:P1=0:X2=55:
Y2=48:S1=FNA:U1=25:V=600:GOSUB970:P=0:P1
=1:U=35:Y1=44:GOSUB970:U=50:V=300:GOSUB9
70:Y1=48:GOSUB970:P=0
770 PLAY"S0M500V15DV13D":FORI=0T010:FORJ
=2T015:PUTSPRITE2,(110,60),J,51+P:NEXTJ,
I: IFP=2THEN820
780 A=RND(1)*5:IFA>0THENP=P+1:GOTO770
790 A=-(O=11):ONAGOTO800:P=0:X1=60:Y1=44
:Y2=47:V=300:GOSUB970:X1=65:Y1=48:Y2=48:
V=1200:GOSUB970:IFQ>9THENT=10:GOTO880:EL
SEPA=10:GOTO880
```

```
970: IFQ>9THENT=10: GOTO880FL SEPA=10: GOTO8
810 '0000 WIN? 0000
820 GOSUB920:FORI=0TO5:P=0:X1=55:Y1=48:S
=Q:U=21:P1=1:X2=55:Y2=48:U1=25:V=500:GOS
UB970:U=35:V=500:GOSUB970:NEXTI:GOSUB910
:GOSUB930:CLS
830 IFR=2ANDQ>9THENLOCATE10,10:PRINT" & C
HAMPION!! ":PLAY"S@MS@@@T255L8CDEFCDEFC
DEFGGR16FGR16FGGG": GOTO860
840 IFQ>9THENLOCATE12,10:PRINT"-NEXT!!-"
:FORJ=11TO RSTEP-1:LOCATE11-R+J,12:PRINT
"":NEXT:PLAY"SØM5ØØØT255L8DDR16EEEEEDDR
16DDR16EEEEEDDR16CDR16CDCD": FORJ=ØT04ØØØ
:NEXTJ:R=R-1:GOTO140
850 LOCATE14, 10: PRINT"-END-": PLAY"SØM500
ØT255L4GFEDGFEDGFEDCDC"
860 FORJ=-1TO0:J=PLAY(0):NEXT:LOCATE12,1
6:PRINT"-HIT SPC-":FORJ=ØTO1:J=-(STRIG(Ø
ORSTRIG(1)):NEXT:GOTO130
870 '●●●● MAIN カ"メン ニ スル ●●●●●
880 GOSUB930
890 VDP(1)=226:X=X-(X>XXANDX(185)*12+(X(
=XXANDX>54)*12:XX=XX-(XX>=XANDXX(185)*12
+(XX<XANDXX>54)*12:E=0:YY=Y:GOSUB1010:GO
SUB1040: GOSUB910: IFO=4THENSWAPX, XX: SWAPM
A, MB: GOTO350ELSE350
900 ' ... SUB ....
910 FORJ=0T013:SOUNDJ, VAL (MID$ ("00000000
00000042150016006400", J*2+1,2)):NEXT:RET
920 FORJ=0T013:SOUNDJ, VAL(MID$("00000000
00003114001616007014",J*2+1,2)):NEXT:RET
930 FORJ=0T05: PUTSPRITEJ, (0,209): NEXT: RE
940 IFQ=100RQ=15THENPA=PA+P:T=T+X1:WA=WA
+S:PA=PA+(PA>100)*(PA-100):WA=WA+(WA>100
)*(WA-100):PA=PA+(PA<0)*PA:RETURN
950 PA=PA+X1:T=T+P:PA=PA+(PA(0)*PA:RETUR
960 PUTSPRITEP, (X1, Y1), S, U: GOTO980
970 PUTSPRITEP, (X1*2, Y1*2), S, U: PUTSPRITE
P1, (X2*2, Y2*2), S1, U1
980 FORJ=0TOV+100:NEXTJ:RETURN
990 CLS:AS=" ** ":B$=" ...
                             •":C$="
   ":PRINTAS+AS+BS" "BS" EEEEE "BS+BS+BS
  •• "B$" "C$" "B$+B$" • • "B$" "C$" "B
                 "B$+B$+B$" • • "C$+A$
$+B$" • •"B$"
+A$+A$" "B$+C$
1000 FORI=0TO6:LOCATE12,8+I:PRINTMID$("
                      b bbbbbb", ABS(I-3)
   bbbb
             bb
*8+1,8):NEXT:LOCATE11,17:PRINT"-HIT [SPC
J-":LOCATE21,21:PRINT"BY TETSUJI":RETURN
1010 CLS: A$="c": B$="o": FORI = 0TO2: FORJ = 0T
015: PRINTAS+B$; : NEXT: SWAPA$, B$: NEXT: PRIN
TSTRING$ (32, 112) SPC (12) "ROUND" 12-R
1020 LOCATE5,6:PRINT"m"STRING$(20,169)"m
"SPC(10)"n"STRING$(20,170)"n":FORI=0T07:
LOCATE5,8+1:PRINT" - "+STRING$(20,98)+" - ":
NEXT: A$="
1030 PRINTSPC(5)""STRING$(20,134)"""SPC
(10) "a"STRING$(20,135) "a"SPC(10)STRING$(
22,172):FORI=ØTO1:PRINTA$A$"+ "A$"+"A$SP
C(5);:NEXT:PRINTSPC(5)STRING$(22,172):LO
CATE 15, 19: PRINT" *%": LOCATE 18, 20: PRINT"%"
```

1040 LOCATE6, 19: PRINTW\$ (12): LOCATE21, 19: PRINTW\$(13):LOCATE14,20:PRINTUSING"###" WA:LOCATE7,20:PRINTUSING"###";PA:LOCATE2 2,20:PRINTUSING"###";PB:RETURN 'COOO WAZA DATA COOO 1050 ナックルハペンチ 1060 DATA A ヘット*ロック ,小木 チョッフ。 ,小オ ト ロッフ°キック ホ"テ"ィス 小士 ,小木 エンスペイキペリ ・中ォ ローリング ツハット・中ォ 56 ,大ォ ハックフッリーカー ,大ォ ハ°イルトッライハッー, ラリアート 大オ フ*レーンハ*スター ,大オ ハ*ックト*ロッフ° 1070 '.... CHR DATA 1080 DATA 768,3C7EDFBF9FBF9FBF9FBF9FBF9F 1090 DATA 872,3C42FFBFA7A7A7A7E7E7E7E7E7 F7F7664343436700C2C2C2FF22222222222FF 1100 DATA 1064, E7E7E7E7E7E7E7E7FFFFFFF OFFFFFFØØFFFFFØØFFFFFFEBEBE5C7C1028DE 1110 DATA 1352,00000000FF000000FF000000F F00000044EF446F41CA44DBAAFFAAFFAAFFAAFF 1120 DATA 37,40,113,241,88,161,241,241,1 29, 129, 129, 129, 129, 129, 129, 129 1130 '0000 SP DATA 00000 1140 DATA 060F0F06040F0F0F0E06060C0D1C18 1C102858B060C000000000000080C0E06070 1150 DATA 060F0F06040F0F0F0E04060A0B090D 0D102858B060C0000000000000000008080C0 1160 DATA 060F0F06040E090A0B04060C0D1C18 1170 DATA 060F0F06040E090A0B04060A0B090D 9D9999999999999999999999999999999999 1180 DATA 08141A0D06030000000000001030706 0F60F0F06020F0F0F070606030B0381838 1190 DATA 08141A0D060300000000000000000101 0360F0F06020F0F0F070206050D090B0B0 1200 DATA 000000000000000030C0700000000101 0360F0F06020709050D0206050D090B0B0 1210 DATA 000000000000000030C070001030706 ØE60F0F06020709050D0206030B0381838 1220 DATA 00000000000010307070F0E1C191038 3C0000183C3C9840607038148CC0C06078 1230 DATA 0000183C3C1902060E1C2831030306 1F00000000000080C0E0E0F0703898081C3C 1240 DATA ØC1E1EØCØ40F37667636010A1A1B33 1250 DATA 00000000000000010101000101040C 040000000000000040B0B88C088040603070 1260 DATA 0C1E1E0C040F17323E1E010A1A1B33 78000000000000008040404080000000000080 1270 DATA 000000000000000010101000101040C 044A208A00210440A29098089840607070 1280 DATA 010303010103030303010101030303 0380C0C08000B0B06050D080207038189C 1290 DATA 01030301000101050D080002030306 ØE80C0C08080C040A0A0A0804060603070 1300 DATA 010303010103030303010103030706 0780C0C08012FFFFC0D0D080207038181C 1310 DATA 0000000000000102060C0800020307 ØE900560F2F46062C0A0B0D0D860607038 1320 DATA 010303010103020203010101030303 Ø388D8C88818DØCØ7Ø3ØCØ8Ø2Ø7Ø38189C 1330 DATA 010303010103020203010107060E0C ØE81C7C68C38DØCØ7Ø3ØCØ8Ø2Ø7Ø38181C 1340 DATA 0000000103030103030B1B11060E0C 1C000000080C0C080C0C0D0D88860703038 1350 DATA 00000C1E1E0D030305060606040000 00406060C0C080C0BCBCDC606070381800

1360 DATA 00000C0C63EFFF690E070300000000 00000000017FFEC1FF7F000000000000000 1370 DATA 00000000000000000000000000000334C79 F70000000000000000000000103078EF8F0C0 1380 DATA 00000000000000000000000000000183FF 1390 DATA 000103030101030303030101030306 070080C0CC9830E0C08080A0B010406070 1400 DATA 00010333190C07030101050D080206 ØEØØ8ØCØCØ8Ø8ØCØCØCØCØ8Ø8ØCØCØ6ØEØ 1410 DATA 01010100000000000000000000000010101 008C0C88D8D8984060707030BCA470F0A0 1420 DATA 060F0F0602071616030C1938000000 1430 DATA 060F0F0602071B1B030D1C00000000 1440 DATA 000000000000000000709B6FF6F66C0C 18000000000000000000D7DF000E0E0000000 1450 DATA 060F0F06041F3F6ECECE060A1B3333 3B0000060E3CF8C00000000000000000000 1460 DATA 010301070902060C0000000000000000 00008000000208000600000000000000000 1470 DATA 010301000305050206060E000000000 0080C08000C0A01040C06000000000000000 1480 DATA 00000001030301000B1B1D0D020606 0F000010B8D8D89830F0C0C000C0606070 1490 DATA 000000010303010001020602000406 ØEØØØØØØ8ØCØCØ8ØØØ8ØØØØØØØØØCØCØØØCØ 1500 DATA 0000000000000000000000001070C3870 400000000000000000000ED8E6EF6F36180C 1510 DATA 000000000000000000000030709367A7831 02000000000000000000C0A06060606060E0 1520 DATA 183C3C1810383F3F38383818181818 1530 DATA 0000000000183C3C18103F3F38381C 1540 DATA 000003030303030303030000010203 060000800000000000000080000080800000 1550 DATA 0000000000000001030707030B1B3326 3700000000183CBCD8C0663F1800000000 1560 DATA 000000000000005EDF0F0319191101 1570 DATA 060F0F06040F0F0F0F060606060606 1580 DATA 00000000000000010302060706050C1C 3800000060F0F06080C0FC3E0080C0C0E0 1590 DATA 0000000000C0C0E0605337B78300000 1600 DATA 00000030182C340B0464F4F0600000 000000000000000001CFF3B80D0702000000 1610 DATA 0000000000000000001E3D63450E0E 0400000000000000000000000E0F89C060607 1620 DATA 00000000382C06787F47010106092F 1640 DATA FF8083878F83838383838F8F80FF40 3FFC06050505050505050505C5C505FD03FF 1650 DATA FF80878F98988081878C9F9F80FF40 3FFC06C5E5353565C50535F5F505FD03FF 1660 DATA FF80878F9898818180989F8780FF40 3FFC06C5E53535F5E53535F5C505FD03FF

変数の意味

スプライト座標

X、Y……リングにいる味方レ スラーの座標

Z······リングにいる味方レスラーの座標増分

XX、YY……リングにいる敵 レスラーの座標

ZZ……リングにいる敵レスラ 一の座標増分

X1、X2、Y1、Y2……ア ニメーション時のレスラーの座 標(X1は技をかけられた側の ダメージ用にも使用)

その他の変数

A、A\$、B\$、C\$……汎用 CA……リングにいる味方レス ラーの色

CB、CC……敵レスラーの色 (CB=リング上、CC=リング 外)

E・・・・・・
酸の怒り判定用フラグ
FNA・・・・・
技をかけられた側の
色(ユーザー定義関数)

H、H] …… 味方レスラーの手 の動き用

H2······リング外の味方レスラーの体力回復用カウンタ

1、 」……ループ用

K····・レスラーの足の動き用

L、 L 1 ······・敵レスラーの手の動き用

MA·····・味方レスラーの向き

MB······敵レスラーの向き

□……技の番号

P、P1……アニメーション時のスプライト面指定用(Pは技をかけた側の体力増減用およびカウントにも使用)

PA、PB······· 味方レスラーの 体力

○・・・・・技をかけた側の色

R······ラウンド

S・・・・・・アニメーション時に技をかける側の色/技%増分

S 1 ······アニメーション時に技 をかけられる側の色

ST······スティック入力用

T……敵レスラーの体力

U、U 1 ······アニメーション用 のスプライトパターン番号 V……アニメーション表示時の ウエイト用

WA······技%の現在の値

W\$(n)······表示用文字データ (n=0~11:技の名前、n=12、13:味方レスラーの名前)

プログラム解説

10~40 REM文

50 初期設定、乱数初期化、配列変数定義、ユーザー定義関数 定義

60 REM文

70 太文字処理

80 技のレベルと技の名前用デ ータ読みこみ

90 キャラクタパターン定義

100 キャラクタの色設定

110 スプライトパターン定義

120 REM文

130 効果音、トリガー入力処理 (ゲームスタート)

140 変数設定、効果音

150~250 敵移動処理

260 タッチしたかの入力判定

処理

270 味方のタッチ処理

280 敵のタッチ処理

290~320 味方レスラー移動処理

330~340 リング外にいる味方 レスラーの体力回復処理

350~380 レスラーの表示 390~410 敵との接触処理、敵

が技をかけるかの判定処理

420 REM文

430~470 自分レスラーの技の 選択入力判定処理

480~590 アニメーション用ウ

インドウ表示

600 各技の処理へ飛ぶ

610 REM文

620~730 各技のアニメーション処理

740 REM文

750 フォールに入るかどうか の判定、ジャーマンスープレッ クスホールドの判定

760~780 フォール処理

790~800 フォールを返したと

きのアニメーション処理

810 REM文

820 勝ったときのアニメーション処理

830 オールクリア処理

840 勝ち進んだときの処理

850 負けたときの処理

860 リプレイ処理

870 REM文

880~890 アニメーション画面 からメイン画面にもどる処理

900 REM文

910 PSG設定サブ

920 歓声の効果音サブ

920 歓声の効果音サブ

930 スプライト消去サブ 940~950 技をかけたあとの処

理サブ

960~980 各アニメーション用 のスプライト表示サブ

990~1000 タイトル表示サブ

1010~1040 リング表示サブ

1050 REM文

1060 技の名前用データ(行80 で読みこみ)

1070 REM文

1080~1110 キャラクタパター ンデータ(行90で読みこみ)

1120 キャラクタの色データ

(行100で読みこみ)

1130 REM文

1140~1660 スプライトパター ンデータ(行110で読みこみ)

プログラマからひとこと



土谷哲ぢです。私は大懐(たいぎ)がり屋なので、なかなか長い プログラムを作る気にはならな いのだが、18日かけて作った。 でも、もう専門学校生というこ

とで、大儀、などといってられない。ようし、今日から自分自身をたたき直そうと思う……。でも大儀なのでや一めたっ。

■RY 十谷折ち

IDプログラム確認用データ 使い方は46ページを見てください

U					******************************				Ш
	10> 77	28>163	3.0> 77	4.0>122	85M> 74	868> 63	870> 92	888>155	
	50> 24	68)197	78>110	88>125	898> 45	996>131	918>248	920) 58	
=	(e) 52	100> 32	118>219	120>154	(3 m) 62	948> 48	934>168	208>216	
=	132> 36	144>234	150>165	160>237	07#> 99	980>245	99@>213	1000>143	
1	170> 87	18#>248	198> 43	288> 68	1010> 95	1829> 72	1030> 11	1848>109	
	218> 44	228>240	23#>151	24#>131	1030> 69	1864>232	1878> 53	1989> 46	
=	256>175	266>284	27#>238	28#>215	1894)146	1180>102	1110>244	1120>103	
=	200> 22	389>102	318) 76	328>234	1130>205	1140>252	1158> 72	1100>227	
	338>135	340>158	358> 19	360> 3	1172> 63	1180>228	1109>157	1200> 35	
-	370> 61	38@>116	394>254	4章章>254	1218 94	1220>121	1230>126	1240>218	
:	410>112	428> 6	43@>125	440 7	125 () 153	1200>111	127#>237	1288> 71	
:	45@>242	460>173	€7#>152	4.88>195	1208>110	1398> 11	1310>110	1320> 9	
	400> 4	508> 74	518> 75	528> 14	1350> 4	1544>179	135#>182	1569> 88	
	530> 74	54 (7) 76	550> 52	364>188	1374>210	1346> 37	1378>138	1488>189	
-	570> 62	588> 64	598>247	6書稿> 94	14111> 93	1420>205	143#>226	1449>128	
:	670>219	629>189	658>213	048> 19	1456>161	1466) 39	7470>227	1488>113	
:	45#>169	664>115	672>227	484>105	1190>190	15##> 26	15100125	152#>238	
	898>181	700>183	710>202	720 67	155#>231	1540> 26	1550>174	1569> 60	
	10) 77 50) 24 60) 52 130) 36 170) 87 210) 44 250) 175 200) 22 330) 135 370) 61 410) 112 450) 4 530) 74 570) 62 601) 219 650) 161 730) 73 773	748>157	750> 12	768>222	1574>230	1588>255	1500>243	1000> 5	
	770>203 810>167	788> 85	700>161	300) 53	161#) 48	1424> 42	1630> 19	1648>249	
	20107	820>229	850>225	×46> 59	1050>251	1660>177			
ľ									Ш

グラフィックキャラクタ

VRAMで遊ぼうとすると、 キャラクタコードについてなん だかサギにかけられているよう な気になることがある。

VRAMでは、①から31という数値は、「月」から「小」までのグラフィックキャラクタ(ここでは●や♡などは含まない)を指しているのだ。

VRAMを利用した全文字表示

たとえば、SCREEN1にしておいて、

FOR I=Ø TO 25 5:VPOKE &H18Ø Ø+I, I:NEXT

を実行してみよう。ほんとうに 打ちこんでリターンキーを押し てみてほしい。

これは、SCREEN1のパターン名称テーブルに直接数値を書きこむプログラムだ。パターン名称テーブルとは、画面表示と1対1に対応したVRAMの領域で、そこに書きこまれた数値に応じて画面に文字が表示される。

とくに「/」に注目して見ると、この文字は34番目に表示されている。ということは、 I は 0 からはじまっているので、 I が33 のときに表示された文字だということになる。ところで、「/」のキャラクタコードは33だから VPOKEの第2パラメータに書きこまれている I という数値はどうやらキャラクタコードであるらしいことがわかる。以降も順々に見ていくと、キャラクタコード表にぴったり一致した順で表示されているのだから、



毎日毎日、糸コンニャクのもつれをほどりで る。月火水木金土日、これがわたしの1週間。



もうますますキャラクタコードにちがいない。

すると、「月」のキャラクタコードは1、「秒」のキャラクタコードは12(16進数で&HØC)になるはずだが……。

「秒」とCLSの奇妙な関係

だが、ふつうのキャラクタコード表の 0 から31までには、「コントロールコード」としか書かれていない。すると、あのグラフィックキャラクタはコントロールコードなのだろうかと、わけのわからない気持ちになってしまう。もちろん、グラフィックキャラクタは、コントロールコードなんかではない。

そこで、ふたたび実験してみ よう。いい例がキャラクタコー ド12だ。

PRINT CHR\$(12) を実行してみると、はたして「秒」が表示されるだろうか。

もちろん、そんなものは表示されず、画面がいきなりクリアされて、「Ok」マークとカーソルが画面の上のほうに表示されるだけだ。つまり、OLSされてしまった。さすがにコントロールコードというだけあって、なんだかコントロールしているなあと感心してしまう。

では、もう1つの実験。さっ きの応用で、SCREEN1で あることを確認しておいて、 VPOKE &H180F,1

を実行してみよう。これは、画面の最上行中央付近の場所に対応したパターン名称テーブルのアドレスに数値12を書きこむという命令なのだが、今度はちゃんと「秒」が表示される。

以上のことを、今度は32以上 の数値で試してみよう。たとえば、65(「A」のキャラクタコー ド)で試してみると、どちらをやっても「A」が表示される。これは32以上ならすべて同じ。少なくとも32以上の場合は、パターン名称テーブルに書きこまれる数値はキャラクタコードと同じなのだ。

心は糸コンニャクのごとし

では、なぜ、0から31だけ妙 なことになっているのか。じつ は、うまい説明がない。むかし、 アメリカで、キャラクタコード 0から31まではコントロールコ ードにしようと決められて以来、 この部分はコントロールコード の指定席になっているのだが、 VRAMではその指定席が必要 ないため、グラフィックキャラ クタを割りこませたということ だろう。ちなみに、パターン名 称テーブルに書きこまれる数値 のことを正式には「パターン番 号」と呼ぶようだが、同時に「キ ヤラクタコード」と呼ぶことも あるので、そのへんはたいへん 糸コンニャクである。

もうひとつちなみに、グラフィックキャラクタのキャラクタコードを①から3lだという、いい方もある。そのように説明しているマニュアルもあるのだ。ただし、PRINT文で表示する場合は、特別に、

PRINT CHR\$(1)+C HR\$(X+64)

というややこしい書式にすると 決められている(Xはグラフィックキャラクタのキャラクタコード)。たとえば、「秒」を表示し たいのなら、

PRINT CHR\$(1)+C HR\$(12+64)

とすれば、みごとに「秒」が表示されるのだ。最近のメジャーなマニュアルでは、グラフィックキャラクタのコードは&H4Ø~&H5F(10進数64~95)で、PRINT文で表示するときはグラフィックヘッダCHR \$(1)を付けるという説明になっているようだが、まあようするに同じことなんだよねえ。

やっぱり糸コンニャクだなあ。

a tempo

フォーラム塾長よっちゃん

第6回

しかし消費税はひどい。論議 はいろいろございましょうが ともかくめんどうだしポケッ トはじゃらじゃらだ。それに 便乗値上げがここぞとばかり に横行。買い物するのが嫌い になりそうなこの頃です。

利定部門:今月のお題「やわらかい」

すっかり暖かくなって眠い今日この頃、昼間ひなたぼっこしながらうとうとしていると身体がとろけてしまいそうです……なんてふやけたことをいってないで、今月もびしっといくぞ、びしっと。

今月のお題は「やわらかい」。この形容詞を いかに諸君が料理してくれるかが楽しみだっ たのだが、結果は並みの中というところ。

新潟県・遠藤正樹『ばね』

10 FORJ=14TOØSTEP-1:FORI=255T O1STEP-15:SOUND8,J:SOUNDØ,I:N EXTI,J

まずは新潟県の遠藤クン(M)の「ばね」です。 「ビヨヨヨヨーン」というばねのはじける音が なかなかよくできている。これがやわらかい 音かときかれると、ちょっとすれすれ。ちな みに、このばねの音をちょっと工夫すると鉄 腕アトムの足音になるぞ。

そうですね、リクエストが多ければ手塚治 虫特集を企画してみましょうか。

群馬県・野田伸市『そこの彼女』

10 PLAY"T120L8S9M234504EA-A-9

次は群馬県の野田クン(M)の「そこの彼女」。 いや、絶対来ると予想した作品ですが野田クンのものがいちばんなさけない「トホホホ」ものだったのでサイヨーにふみきった。ほとんどなんの工夫もない」行プログラム、究極のコンセプチュアル・アートといえるでしょう。いえないいえない。

兵庫県・TAIKI『すず虫の合唱』

10 PLAY"V1507L4S14M100CDEFEDC R4EFGAGFER4CR4CR4CR4CR4L16CR1 6CR16DR16ER16ER16FR16FR16 L8ER8DR8CR8"

兵庫県のTAIKIクン(M)の作品は「すず虫の合唱」。きれいだな。エンベローブものです。S14としてエンベローブを14番の三角波(下図参照)に設定し、周期を100(M100)と速めに設定することによって、虫の音に似せています。これは覚えておくべきテクニックなので、ここでリストのSやMの値をいろいろ変えてどうなるかを聴いてみましょう。

エンベローブ形状 S14



Sを14のままにして、Mをまず800にしてみます。トレモロ(音量の変化)のスピードがぐっと遅くなります。次に、Mを50、20、10、4、3、2、1と変えていくと、エンベロープの変化スピードが速すぎてそれ自体で発振してしまい、へんな音になります。同じようなMの値の変化をS8やS12についてもやってみるとおもしろい。

兵庫県・てつくんレ『風船をふくらます音』

10 FORI = 0T013: READA: SOUNDI.A: NEXT: DATA,,,,,,56,13,16,16,,

20 FORI=1T05:SOUND7,56:FORJ=0 T0800:NEXT:SOUND7,49:FORJ=0T0 800:NEXTJ,I

30 SOUND6,20:SOUND7,7:SOUND8,

兵庫県は鳴門ほうれん草Romiを生み出したことに代表されるように、優秀な作家を 輩出している。今回もRomiを含め3人が採用されている。この民度の高さには何か理由 があるのだろうか……。

さて、てっくんレクン(M)の「風船をふくらます音」はアイデアがいいですね。フーフー息を吹きこんでいるうちに最後にパンとはじけてしまう、というストーリー。行20「FOR I = 1 TO5」の5を変えると、息を吹きこむ回数が変わります。

福島県・MOS. 薄井『わかりやすいかしらん』

10 SCREEN1: COLOR15,1,1

20 SOUND7,56:FORI=0TO255:SOUN D0,I:SOUND8,16:SOUND12,50:SOU

ND13,0:NEXT:FORR=0T0999:NEXT
30 IFA=1THEN60

40 FORI=15TO0STEP-1:PLAY"T255 V=I;05C3206F16","T255R64.V=I;

03G32O4D16":NEXT
50 PRINT" ** 755 ** 0.00 ** 1: FORR=0TO2

500:NEXT:GOTO20

60 SOUND6,25:SOUND7,23:SOUND8,80:SOUND12,30:SOUND13,0:PRIN

T"かたい.."

もはや常連、福島県のMOS. 薄井(MSX 2+)の作品はやわらかい、かたいを正面から とらえ、比較した作品。物体が自由落下し、 衝突した時に下が固いか柔らかいかで音が違 うという啓蒙的なプログラムだ。

さて、MOS. 薄井はこれでめでたく称号 MSX2+を獲得した。そーゆーわけで、新 しい称号を与えるぞ。それは、「マイケルMO S. 薄井」である。次号もガンバルように。

さて、この「今月のお題」のコーナーではお 題にそくしたイラストも募集することにしま した。力作を待つ(モノクロに限定)。



自由部門:題と画面で説得力を持った作品多し

今月の自由部門は、小粒の作品がそろって しまいました。全体的な傾向としては、音の クオリティよりも題のアイデアや画面表示に よって採用基準をすりぬけたものが目立ちま す。うーん、まあいいか。

神奈川県・大塚康正 「古池や、かわず飛びこむ水の音」※

10 FOR I=1 TO 4: SETBEEP I,4:B EEP : NEXT

神奈川県の大塚クン(MS)は、初登場にし て2作品採用されたラッキーマン。1作目の 「古池や……」はアイデア賞です。プログラム の中身は、MSX2のSETBEEP命令を利 用して4つのビープ音を順番に鳴らしている だけ。でも、そのつもりで聴くと、確かに蛙 がポチャンと池に飛びこむ音に聞こえます。

神奈川県・大塚康正『中華街の爆竹』

- 10 FOR A=0 TO 200
- 20 I=RND(1) : IF I>.81 THEN EL
- SE 20
- 30 SOUND 7,7:SOUND 6,12
- SOUND 8, 16: SOUND 13, 1
- 50 SOUND 12,12:NEXT

大塚クンの第2作は、爆竹のシミュレーシ ョン。横浜の中華街に遊びにいったことがあ りますが、音がそっくりです。プログラムの ミソは、行20でうまくRND関数を使って音 の出るタイミングを調整しているところ。こ れで爆竹のはじける感じがでている。

千葉県・Dragon「ポップコーン」

10 A\$="SM100CCCR32CC":PLAY"L8 "+A\$: PLAY"L16"+A\$, "R64L16"+A\$ 20 FOR I=0TO 50:PLAY "L32"+A\$ "L32R64"+A\$:NEXT I:PLAY "L8" +A\$

これもはじけもの。千葉県のDragonク ン(M)の「ポップコーン」はその名のとおりの 料理状況をしめしています。こちらはRND 関数は使っていず、ゆっくり音が出始め、あ とは周期的に50回同じ音が出るようになって います。うむ、しかしそっくりだなあ。

愛知県・WHITE『宇宙人の会話』

- 10 SOUND 7,56:SOUND 1,0
- 20 SOUND 3,0: SOUND 5,0
- 30 SOUND 9,16: SOUND 8,16 SOUND 10,16: SOUND 12,10
- 50 SOUND 0,255-RND(1) +255
- 60 SOUND 0,100-RND(1) +100
- 70 SOUND 2,250-RND(1) *250
- 80 SOUND 2,105-RND (1)*105
- 4,245-RND(1)+245 90 SOUND
- 100 SOUND 4.110-RND(1) +110
- 110 SOUND 13.0
- 120 FOR I=0 TO 10:NEXT
- 130 GOTO 50

エーと、これは採用するかどうか迷ったの ですが、ついつい私好みの音なので、題と音 もぴったりだし残してしまったですよ、愛知 県のWHITE(M)クン。

岡山県・コバソン「宇宙船内の柱時計。

10 FOR I=1TO 13 20 SOUND I, 15: SOUND 9, I: SOUND I,94:SOUND8, I:SOUNDI, 120:NEXT I

いつも送られてきて必ず採用されない作品 に宇宙モノと時計モノがあるのですが、岡山 県のコバソンくん(M)はこの2つをミシンと コウモリ傘的に(ロートレアモン)結びつけ、 採用ラインをクリアしました。

熊本県・YOSHIX「ヘリの着陸後」

- 18 SOUND 6,31:SOUND 7,134:SOU ND 9,16:SOUND 10,16:SOUND 13,
- 20 FOR I=0TO 20 :FOR J=30 TO 255STEPI+1: SOUND 0,60+A: A= 1:SOUND8, 15-1/3:SOUND11, J:SOU ND 12, I: NEXTJ, I: SOUND 8, 0: SOU ND 9,0:SOUND 10,0

後半に進むとさすがに充実してきます。お お、YOSHIX(M)。ファンダムでときどき見 かけますが、さすがよい出来。タイトルどおり の音です。栃木県のおじさんクン(M)の「電話」 もよいよい。音はよくあるものだけど、これを ストーリー仕立てにしたのと画面表示を加え ることによって高度な作品になっています。

栃木県・おじさん『電話』

10 SCREEN1: I=RND (-TIME): FOR I=0TO 5:PLAY "T128L12S8M170N" +STR\$(INT(RND(1)*5+50)):FOR J =0TO RND (1) +200+100: NEXT J, I 20 FOR I=0TO RND (1)*5+2:PLAY "S10M9004A4":FORJ=0TO 1000:N EXT J,

30 PLAY "T255V1501C32":PRINT" あっオレた*よ,オレ!!":FORI=ØTO 1500:N EXT : CLS: PRINT" # & auto? autout 7+ 5/1:":FOR I=0TO 1000:NEXT :P LAY "C32R16":FOR I=0TO 1:I=0: PLAY "C32R16": FOR I=0TO 1: I=0 :PLAY "V1104A2 .. R2" : NEXT

長崎県の鬼神Kizerクン(M)の作品 「戦場」は、はじめに兵士たちの移動する足音、 つぎに、銃撃戦、銃撃戦はしだいに激しくな り、最後は爆発音という戦記もの。これも、 まるで映画を見ているような臨場感にあふれ ています。うむ、よいなあ。



長崎県・鬼神Kizer「戦場」

10 SOUND 7, &HB7: FOR I=0TO 255 :N=RND (1) *256: SOUND 6, N: SOUN D 0.255-N:SOUND 1,N:SOUND 8,N ¥16:NEXT:SOUND 8,0 20 SOUND6,255:FOR I=0TO 150:N :FORI=0TO 256:J=RND(-TIME) *256: SOUND 12, J¥16: SOUND 13, 0: SOUND8, 16: SOUND0, 255: SOUND1, I ¥16:NEXT:SOUND12,255:SOUND0,2

今月の鳴門ほうれん草Romi

すでに名人といってもよい芸域 に達している鳴門ほうれん草Ro miクン、今回はMSX2専用のV DP(24)を使った作品。MSX 2を持っている人は異口同音に

55:SOUND1,255:SOUND8,16

「うまいなあ」とつぶやくことになります。必 ずなります。Romiクンにはさらに称号を加 えて「鳴門ほうれん草かつおぶしRomi」と 呼ぶことにしましょう。

兵庫県・鳴門ほうれん草Romi 『バナナで釘が打てます』※

10 SCREEN1: KEYOFF: WIDTH31: COL OR3,4,4:LOCATE 11,3:PRINT"Mob il-1":FORI=0TO29:PRINTMID\$("-30° c 0 th/7"h, 1" ++7" () ", I+1,1);:FORJ=0T050:NEXTJ,I: SOUND7,62

20 FORL = ØTO9: FORI = 15TOØSTEP-5:SOUND8, I: VDP(24) = 255-I: FORJ =0TO10:SOUND0,140:SOUND0,150: NEXTJ,I,L:LOCATE 11,10:PRINT" ቼሉとታኔ...":GOTO 20

今月のチグリスユーフラテスGAN-P☆

さて、もう1人のMSX2+ タイトル保持者、チグリスユー フラテスGAN-P☆クンです が、すでにお気づきの方も多い ように、先月も今月もFM音楽館 に出張しております。なんだその態度は、破

門じゃ……と怒りたいところだが、なにしろ そちらの担当もかくいう塾長でして、両方よ ろしく、といいつつまた来月。

8月号のお題「ゲームオーバー」

なんですな、毎月お題を考えるのも、すぐ にひらめく場合もあるし、苦しんだわりには いまいちなときもある。で、8月号は読者の 立場もかんがみて、わかりやすく「ゲームオ ーバー」としてみた。ゲームオーバーに関係 づけてさまざまなシチュエーション(状況で すな) の音を作られたし。以下常套旬として しめ切り5月31日「ファンダム内サウンドフ オーラム」係規定部門まで送ってください。 自由部門もよろしく。



当フォーラムでは、5段階の称号を定める。とりあえず採用したら「M」の称号と掲載誌の授与。2回目の採用で「MS」、3回目で「MSX」などと称号は あがっていくわけだ。そして、みごと「MSX2」に行きついた人にはおなじみの特製テレカ新バージョン、「MSX2+」になるまでがまんした人には希望 のソフト (ただし定価で 1万円以内)を授与する。つまらない作品を送ってきたら称号剝奪 (はくだつ) もあるので心するように (塾長)。

トラリア

カルニュート

では近には



FMパックを持っている、ま たはFM音源付きのMSX2+ を持っている、という恵まれた 諸君、活用しとるかね? 音楽 のプログラミングは一見めんど うだけど、慣れればとてもかん たん。このFM音楽館や、今月

発売される予定のFM音源の単 行本でぜひ拡張BASICを覚え (ちょっと宣伝)、自分の好きな 音楽を自分で打ちこめるように なろう。

今月は、やや長めの作品を2 つ紹介しましょう。

日本の心

埼玉県・GAN-P☆の作品●

常連化しつつあるGAN-P ☆の今月の作品は「日本の心」。 三波春男、花柳社中、歌謡ショ 一を思いおこさせる逸品です。 そういえば、中学の修学旅行の とき、先生の趣味で大阪の梅田 コマ劇場で島倉千代子ショーを 見たのを思い出したぞ。

伴奏やメロディはいかにもな のですが、ベースやドラムのパ ターンは呂ビートのロックンロ ールになっているのが歌謡曲的 です。田舎のちょっとつっぱり 高校生のあいだではカラオケが 流行っている、という話を聞き

ましたが本当なのかなあ、私は 気になっています。読者の諸君、 お便りください。あて先は、「F M音楽館」ちょっと気になる田 舎のつっぱり高校生係。

プログラムのほうは、@5の オーボエと@10のギターの音の 重ね合わせといい、FOR~N EXTループによる曲のリピー トなど、よくできています。 O (オクターブ設定)をまったく使 っていないのも大きな特徴です ね(初期設定の04から、<と> でオクターブを変えているわ け)。

10 '--- NIPPON NO KOKORO

29 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)

30

40 PLAY#2, "@5V13T180>>L8", "@39@V112T180L 8>","a39av107T180L8>","a10T180>>>L8","L8 a12T180aV95<","a14T180V13aV112>L8","T180 V30A13"

50 '

60 A1\$="L8>@V120E2&EC<@V115BAB4A4L20FAFA FL8aV107EC

70 A2\$="E2&EFEC<@V99B4A4B2>@V120

80 A3\$="E4.FE4C4<@V99B1>@V120

90 B1\$="R4BBB4A4R4BBB4A4

100 C1\$="R4FFF4E4R4FFF4E4

110 E1\$="E4.EE4D4EFAB>C BAG

120 E2\$="E4.EE4D4EFECE4.

130 F1\$="L8A4FFFECCEFAB>EC<BA

140 F2\$="B>C<BAB>C<BABAFDE4.

150 F3\$="E4AABB>CCR8BAFEC BA

160 F4\$="FECFEC<A>EFEDE2

170

投稿大募集

FM音楽館では、MSX-M USICを使った演奏プログ ラムを募集しています。今月 の2作品はオリジナルでした が、ゲームミュージックや好 みのミュージシャンの曲など、 ジャンルは問いません(でも、 できるだけオリジナルがいい

な)。採用した作品の作者に は、当社規定の原稿料をさし あげています。

しめ切りはありません。あ て先は、〒105 東京都港区新 橋4-10-7 TIM MSX· FAN編集部「FM音楽館」係。 どんどん投稿してください。

```
180 A5$="@V100C<@V95BA@V87E>":A5$=A5$+A5
$+A5$+A5$
```

190 B5\$="R4BBB4AABBBBBBAA

200 C5\$="R4FFF4EEFFFFFEE

210 E5\$="E>E<E>E<E>E<E>EEE>ER8EFFE4CC<

220 E6\$="E>E<E>E<E>E<E>EEE>ER8FAAB4AE<

230 F7\$="E>E<E>E<E>E<E>EEEECEC4<B 240 E8\$="E>E(E>E(E>E(E)ER8EFAB>C(BA(

250 R1\$="B!8B!8C!M8M8B!8B!8M8M4B!8MS!4B! 8B!8C!M8M8

260

270 PLAY#2, "", B5\$, C5\$, "", "", "", R1\$

280 PLAY#2, "", "", "", E1\$, "", R1\$

290 FORR=1T02

300 FORS=1T02

310 PLAY#2, A1\$, B1\$, C1\$, A1\$, E1\$, "", R1\$

PLAY#2, A2\$, B1\$, C1\$, A2\$, E2\$, "", R1\$

330 PLAY#2, A1\$, B1\$, C1\$, A1\$, E1\$, "", R1\$

340 PLAY#2, A3\$, B1\$, C1\$, A3\$, E2\$, "", R1\$

350 NEXT

360 PLAY#2, "", B1\$, C1\$, "", E1\$, F1\$, R1\$

370 PLAY#2, "", B1\$, C1\$, "", E2\$, F2\$, R1\$

380 PLAY#2,"",B1\$,C1\$,"",E1\$,F3\$,R1\$

390 PLAY#2, "", B1\$, C1\$, "", E2\$, F4\$, R1\$

400 NEXT

410 PLAY#2,"", B5\$, C5\$, A5\$, E1\$, "@16"+E5\$,

R1\$

420 PLAY#2, "", B5\$, C5\$, A5\$, E1\$, E6\$, R1\$

430 PLAY#2, "", B5\$, C5\$, A5\$, E1\$, E7\$, R1\$

440 PLAY#2, "", B5\$, C5\$, A5\$, E1\$, E8\$, R1\$

450 PLAY#2, "", "", "", "", "", "a14"

460 GOTO280

FM音楽館のテーマ

埼玉県・中村党の作品

中村クンは、ザナックのゲームミュージックとオリジナル1 曲を投稿してくれました。ザナックもなかなかよくできていたんだけど、オリジナル性を尊重したかったのと、題が『FM音楽館のテーマ』だったので、ついつい可愛い子には旅をさせろ、じゃないか。

なかなか小技の利いた小品です。ポイントはAメロ(最初に出てくるメロディ)の途中にはさまる16分の3拍子のオカズやA

メロにもどるところの微妙なコード。そのほか、音色の切り換えや転調なども優秀な技巧派でこれは相当音楽に詳しそう。

曲調全体は3連乗りのロッカ・バラードなのですが、Bメロ以降ドラムは単調にしてクラシックぽさを出し(フルートとピアノの応答になっている)、ふたたびAメロにもどるなんて、やるなあ。ただ、これは予告編で、最後が完成していないのが残念。完成の日を待ちます。

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 P1$="@605V11":P2$="@1105V9"
30 P3$="@604V9":P4$="@005"
40 P5$="@006":P6$="@3303V11"
50 P7$="@1604V8":P8$="@006V5"
60 P9$="@306V8L8"
70 A1$="L2C.F.":C1$="L2F.A."
80 A2$="A.&A&A8A8":C2$=">C.&C&C8C8"
90 A3$="L4AB-F8D8F.G.":C3$="L4CD(B-8G8B-
.B-."
100 A4$="L16G2.&G4.AFG":C4$="L16>C2.&C4.
C (AB-"
110 A5$="L2F.&F4.":C5$="L2A.&A4."
120 A6$="L2F.&F&F8A8":C6$="L2A.&A&A8>C8"
130 A7$="L4AB-F8D8F.GG-16F16":C7$="L4CD<
B-8G8B-. B-A16A-16"
140 A8$="E2.":C8$="G2."
150 A9$="L8V8C<A>CFGA>C2."
160 D1$="L8Q5V10FV7FFFFFFFFFF"
170 D2$="V10E-V7E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-"
180 D3$="V10DV7DDDDDV10D-V7D-D-D-D-"
190 D4$="V10CV7CCCCCV10CV7CCR16C"
200 D5$="V10CV7CCCCQ8CCCV6FV5EV4E-"
210 D6$="V10CV7CCCCCCCCCC"
220 D7$="V9DDDQ8D4.Q5D-D-D-Q8D-4."
230 D8$="L8V8R30>C(A)CFGA>C2"
240 F1$="L8<A4.A>F<A>C4.CFC"
250 F2$="E-4.E-GB->C(B-GE-CE-"
260 F3$="D4.D(B-)DD-4.D-(B-)D-"
270 F4$="C4.CEFG4.L16>AFC("
280 F5$="CCCCCCC4.V9FV8EV7E-"
290 F6$="CCCCCCCCCCC"
300 F7$="D4.D<B->DD-4..D-<B->D-"
310 F8$="C2."
320 K1$="L4V8D.ED8C.D>C8<"
330 K2$="<B->D8C<G8A2B-8>C8"
340 K3$="D.E.EG8F."
350 K4$="F.GF8E.G-32G16.&G"
360 K5$="V9F.GF8E-.F.
370 K6$="D-F8E-<B-8>C.C8D-8E-8"
380 K7$="F.G.GB-8A-."
390 K8$="L8>CCCC<A-FB-B-B-B-GE-"
400 K9$="V10FFA-<A"
410 G1$="a3605L8V8DEFE4DE{DED}C<A4>C"
```

```
420 G2$="DEFE4V6DV4C2."
430 G3$="@0V7DCDV9E4<V7A>V9EDEV11F4V9{FG
440 G4$="V12A4.V11AB-V9B32>C16&C32<G2."
450 G5$="@36V8FGA-G4FG{FGF}E-C4E-":H5$="
23605L8V6D-E-FE-4D-E-R8(B-A-4)C"
460 G6$="FGA-G4FE-2.": H6$="D-E-FE-4D-C2.
470 G7$="@0V8FE-FV10G4V8CV10GFGV12A-4V11
(A-B-)": H7$="@0V8D-CD-V10E-4V8CV10E-D-E-
V12F4"
480 G8$=">V13C4.V12CD-C<B-2V11FA-": H8$="
V13A-4. V12A-B-A-G2V11D-F"
490 G9$="V13G4A-Q5AQ8": H9$="V13E-4FQ5DQ8
500 I1$="L8R8A>DE4D8R8<G>CD4C"
510 I2$="R8<FB->C<B->C<A>DEAGA"
520 I3$="<B-AB->C<A>CC<B->CD<B-G>"
530 I4$="R8CFAFCGEC(A)CG"
540 I5$="R8CFG4FR8<B->E-F4E-"
550 I6$="R8<A->D-E-D-E-CFG>C<A-E-"
560 I7$="D-CD-E-CE-E-D-E-FD-(B-)"
570 I8$="R8FGA-B-A-GGGFFF"
580 19$="GGFE"
590 RØ$="B!S!8B!S!16B!S!C!16"
600 RX$="H8HB!8S!8H8HB!8"
610 R1$="B!C!H8"+RX$+"B!H8"+RX$
620 R2$="B!H8"+RX$+"B!H8"+RX$
630 R3$="B!H8"+RX$+"B!H8H8H8B!C!S!16B!MS
!16B!MS!16"
640 R4$="B!H8"+RX$+"B!H8H8HB!8MS!8S16S16
BICSI8"
650 R5$="S!H8SMB!8MB!8C!S4.S!H8SMB!8MB!8
C!S4."
660 R6$="C!S2.HS!B!16"
670 R8$="@A4H8H8H8C!8H16H16H8C!8H8H8H8H8
C!8"
680 R9$="C!8H8H8@A15C!16R16"
690 PLAY#2,"T110","T110","T110","T110","
T110","T110","T110V00A15"
700 PLAY#2,P1$,P2$,P3$,P4$,P5$,P6$,R0$
710 PLAY#2,A1$,A1$,C1$,D1$,D1$,F1$,R1$
720 PLAY#2, A2$, A2$, C2$, D2$, D2$, F2$, R2$
730 PLAY#2, A3$, A3$, C3$, D3$, D3$, F3$, R2$
740 PLAY#2, A4$, A4$, C4$, D4$, D4$, F4$, R3$
750 PLAY#2, A1$, A1$, C1$, D1$, D1$, F1$, R1$
760 PLAY#2, A2$, A2$, C2$, D2$, D2$, F2$, R2$
770 PLAY#2,A3$,A3$,C3$;D3$,D3$,F3$,R2$
780 X=X+1:IF X=2 THEN 910
790 PLAY#2,A5$,A5$,C5$,D5$,D5$,F5$,R4$
800 PLAY#2," "," ",P9$,P7$,P8$," ",""
810 PLAY#2,G1$," "," ",I1$,I1$,K1$,R8$
820 PLAY#2,G2$," "," ",I2$,I2$,K2$,R8$
830 PLAY#2,G3$," ",I3$,I3$,K3$,R8$
840 PLAY#2,G4$," ",I4$,I4$,I4$,K4$,R8$
850 PLAY#2,G5$,H5$," ",I5$,I5$,K5$,R8$
860 PLAY#2,G6$,H6$," ",I6$,I6$,K6$,R8$
870 PLAY#2,G7$,H7$,I7$,I7$,I7$,K7$,R8$
880 PLAY#2,G8$,H8$,I8$,I8$,I8$,K8$,R8$
890 PLAY#2,G9$,H9$,I9$,I9$,K9$,R9$
900 GOTO 700
910 PLAY#2, A6$, A6$, C6$, D6$, D6$, F6$, R2$
920 PLAY#2, A7$, A7$, C7$, D7$, D7$, F7$, R5$
930 PLAY#2, A8$, A9$, C8$, A9$, D8$, F8$, R6$
940 END
```

MSXのシミュレーションゲームの情報を手広く受け付けています!

FAN STRATEGY

ファンストラテジー

ここのところ、マスター・オブ・モンスターズの情報が増えている。スーパー大 戦略もウル技ではない戦略ものの情報が すこしずつ届きだした。光栄の歴史三部 作はあいかわらず多い。ああいそがしい。



マスター・オブ・ モンスターズ 停止の大魔法でキャンペーン

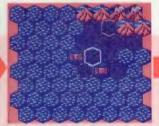
キャンペーン7のとっても楽な 攻略法を見つけました。

キャンペーン7は、レッド国の 持っている塔の数が0個、つまり



〇(モノ)ペガサスを召還する

モンスターを1匹しか召還できない。だから、そのモンスターを毎 ターン停止の大魔法で止め続ければ、じゃまする敵がいないので、



○両動で塔を上つ取っておく

情報募集

MSXのシュミレーションゲームの情報を募集しています。戦略や作戦といった硬派なものからヒマネタまで、手広く受け付けています。実戦で起こったこと、思ったことなどを、詳しく、自由に表現してください。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7TIM MSX・FAN編集部「FAN STRATEGY」係です。採用者には欄外のような数種類の特典があります。

いともかんたんに敵マスターを倒せます。

(by 岡田尚之・兵庫県) 岡田クンのいうとおり、キャンペーンフは、ブルー国、レッド国ともに塔をひとつも持っていない。つまり、どちらもターン1ではモンスターを1匹しか召還できないわけだ。敵モンス



◎そしてベガサスをもつⅠ匹

ターが1匹しかいないのなら、そのモンスターを停止の大魔法で止め続ければかんたんに勝てるのはあたりまえ。下の写真のように、編集部でも、いともかんたんに勝てた。こういう戦法ができるところが、「マスター・オブ・モンスター」らしさなんでしょうね。



のレッド国はデスドラゴンを召逐



○ターンの最後に停止の大魔法を



○ひょうきんは再動を使わない



₩ひょうさんはあっけなく倒れた



○原動のない勝利だったと思う



レベル1や2なら10年程度で 全国統一できるが、レベル3以上 ではそうはいかない。とくにレベ ル5だと、何年で統一できるかわ からない。でも、レベル5を15年 信長の野望(全国版) (どれてもOK) 大重をつれて兵制政め

以内でクリアする方法を見つけた。 ふつうに、兵1、兵糧1での兵 糧攻め(図1参照)は、時間もかか るし自分の能力が減るのでいやだ (編集部注:こればカン違い。ふつ うの兵糧攻めでも、能力値は下が らない)。そこで、新しいパターン の兵糧攻めを考えた。

この兵糧攻めは、最初に相手の 兵の3分の4倍から2分の3倍く らいの兵力で攻める。すると、相 手の兵よりもこちらの兵のほうが 数が多いので、敵の兵は城の近く でほとんどうごかない。そこで30 日間なにもしないでひたすら待つ (相手は攻撃してこない)。もちろん、この攻撃はこちらの兵糧切れで負ける。負けたらすぐに、またも相手の2分の3倍から3分の4倍の兵力で攻める。相手は最初の戦いでかなりの兵糧を消費しているのに、2度目の戦いでは、[もともとの兵士]+[まえの戦いで得た兵士]ぶんの兵糧を使わなくてはならないので、すぐに相手の兵



FAN STRATEGYでは採用された情報を送ってくれた方に、①当社規定の原稿料、②好きなゲーム | 本、③Mファン特製テレカ、④掲載された栄誉のうち どれか | つをさしあげています。今月は、マスター・オブ・モンスターズの岡田クンにテレカを、信長の野望〈全国版〉の佐藤クンには好きなゲームを | 本プレゼントします。ちょいネタやヒマネタのほうは、おおむね④なのであしからず。 糧が切れる。結局、自分の兵をひ とりも減らさずに相手の兵と国を 手に入れられる。

また、ふつうの兵糧攻めは自国が2国以上ないとできないが、この戦法なら自国が1国だけでもできる。そのときは、春に攻め、つぎの夏に攻めるのがいい。秋は収穫で兵糧が山ほどあるし、冬は敵の番のあと(コンピュータは冬に施しなどをするようで、冬に多くの兵糧を使う)でないとだめ。

自国が2か国以上ある場合は、 ①春に攻め、春か夏にもう1度攻める、②夏に攻め、夏にもう1度 攻める、のどちらでもできる。

(by 宮城県・佐藤貴久) この戦法を整理すると図2のようになる。ふつうの兵糧攻め(図1)に比べて大幅に手順が短いのが特徴だ。手順が短いのは、ふつうの兵糧攻めがおもに敵よりも兵力がすくないときに使う戦法なのに対して、佐藤クンのやり方は敵よりも兵が多いときに使う戦法だから。ゲーム序盤ではなく、ゲーム中盤から終盤にかけて有効そうだ。

実際にやってみると、右の写真のようになった。敵国よりも多い兵力で2度続けて攻めこめるだけの地盤を作るのはたいへんだが、いちど地盤ができてしまえばあとはおもしろいように決まる。ふつうの兵糧攻めでは敵が攻めこんでくるのを待つのに時間がかかったものだが、このやり方ならそれがなくなる。かなりの時間短縮になるだろう。

図1●ふつうの兵糧攻め

オトリ国の第1部隊の部隊編成を100%にする

オトリ国の金と兵糧を | ずつ残してもう | 国へ輸送

オトリ国の兵を | 残しても う | 国へ移動

オトリ国へ敵国が攻めてき たら、敵部隊と接触しない ように逃げまわり、敵部隊 と接触したら降参する

敵国となったオトリ国へも う | 国から兵 | 、兵糧 | で 攻めこみ、敵の兵糧が切れ るまで待って勝つ

ふつうの兵糧攻めは自国が2国 以上ないとできない。2国のうち 一方をオトリ国とし、上のような手 順で敵国の兵を奪う戦法だ。敵が 攻めてくるのを待たなくてはなら ないので、時間がかかるのが難点。

図2●佐藤クン流のやり方

片方の国から敵国へ敵兵力 の3~3で攻めこみ、30日 間ねばる

もう片方の国から敵国へ敵 兵力の量~量で攻めこみ、 敵の兵糧が切れるのを待っ て勝つ

実戦例



1563年・兵糧攻め開始



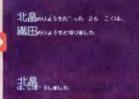
●書よ《兵のすくないほうの国の 番が先に来た。敵の3分の4の兵力で攻めこむ。敵部隊は城のまわりに集まり攻めてけ来かかった

春・兵糧切れで負ける



●本国の番が来た。戦兵力の3分 の4弱の兵力で攻めこむ。信長み ずから戦いに行ったが、これはミ ス。本人が行くと攻めて来るのだ

夏・兵糧攻めで勝つ



○Mの第三部隊と載ってしまった。 ので予定よりもすこし遅れたが、 敵の兵糧が切れてこちらの勝ち。 約50の兵と国をⅠつ入手できた

ちょいネタ伝言板

■ジンギスカン

モンゴル編で戦争に勝つたびにその国の妃をオルドに入れながらクリアし、世界編に突入。オルドのコマンドで1国(モンゴル)を選択すると、妃リストなるものが現れ、最大14人もの妃とオルドできてしまうのだ。(愛知県・鈴木健一)

■信長の野望〈全国版〉

兵忠誠度がはじめから低い国(1国の蛎崎や23国の斉藤など)では じめたとき、1560年の春に有り金をはたいて兵を雇用すると兵忠誠度 が上がる。(静岡県・風来坊)

■マスター・オブ・モンスターズ

サーペントやクラーケンを敵国マスターに近い海のヘックスに置い てオトリにすると効果抜群。(岐阜県・アルスラン)

ヒマネタ伝言板

■ジンギスカンを何代に渡ってプレイできるか?

ボクはモンゴル帝国で15代目にして2178年になりました。ただそれだけですが怒らないでください。長く続けるコツは、1人の国王で1人の妻しか持たないことです。あとは根気さえあればできます。姫は自国のオルドに入れないかぎり死にません。しかし、優秀な人材は数



○キミは何年プレイできる?

十年するといなくなってしまいます。 そういうわけで、暇で暇でしょうが ない人がいたら、挑戦してみてくだ さい。(東京都・岡健一)

岡クンが送ってくれた封筒に入っていたディスクを編集部にあるジンギスカンで使おうとしたところ、「データがセーブされていません」といわれてしまった。

THELINKS INFORMATION PAGE

みんなの意見をまとめ LINKSライブ/

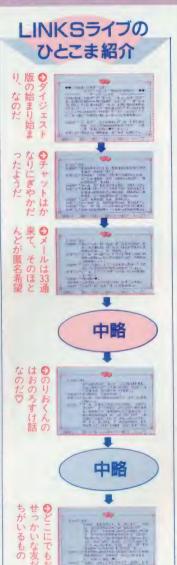
チャットはおもしるそうだけど、参加したり全部競むのはちょっとたいへん。だからダイジェスト版!

通信といえば、まずチャットがおもしろいのだけど、みんながどんどん書きこんでいくから読むのがすごくたいへんだ。なかにはミスタイピングがあって、わけのわからないのもまじっていて、それを読むのもめんどうだ。それでも、みんなの話している内容を知りたいというのが人情。そこでリンクスではダイジェスト版を「LINKSライブ」として特別のコーナーをもつことにした。

右にたてにならべているのが、その第1回目の「ハッピーエンドなんかいらない/」という恋愛をテーマにしたものだ。全部掲載すると長い(といっても27画面なのだけど)ので、途中を省略している。

内容はりえびさんとかずこさ んのふたりのディスクジョッキ 一がお便りをとりあげていく、 という構成になっている。最初 は(3画面目)@@さんのお便り からで、ここでは省略しちゃっ たけど、チャットをやるとき自 分が女性だとわかるとヘンに 口説かれたりするので、男とし て参加してたら、チャットの相 手の男の子を好きになってしま った。なのにヘンタイ扱いされ ちゃって……というものだ。通 信ならではの悩みなのかもしれ ない。そのあとは初恋のメール などつづいて、悲恋ながら青春 している人たちが少々うらやま しくなったりする。

特別企画でなく、ふだんのボ ードのダイジェストもほしい。





リンクス内の イベント情報

- 5/9 「ネットワークラリー」チャンピオン勝ち抜き戦
 - 16 恒例のネットワークラリーを開催中。新会員も増えて、大にぎわいだ。ラリ
 - 23 ーゲームだから、参加者全員でいっせいスタート。誰が新チャンピオンに
 - 30 なるかな。今回も、5週勝ち抜くとグランドチャンピオンに認定。そして、メール用のオリジナル便せんをプレゼントだ。開催は毎週火曜日の夜9時。
- 5/11 ●木曜クイズ
 - 25 2週間に1度、A1クラブのクラブハウスで開催。11日からは「LOEの雑学クイズ」(会員のLOEさんが出題)、25日からは「カメラ&写真クイズ」。 あなどっていると、全間正解は意外にむずかしい。ふるって参加を!
- 5/12 ●『おシャレ大王~虚空のガチョ~~~ン/』
 - → とんでもないダジャレで人々を困らすおシャレ大王。こいつを倒すために 我々のレベルの高いダジャレで応戦だ。期間内におシャレ大王のボー ドにダジャレをたくさん送ろう。18日夜には大王とチャットで最後の戦いと なる。19日にはその結末がわかるというが……。



まだまだ新人の多い季節がつづいている。みなさんよろしく!

クナンファー (***) (**

| 100 | 122224 | 100 | 12222 | 100 | 12222 | 100 | 12222 | 100 | 12222 | 100 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 | 12222 |

ですねに会

THE RESPONSE TO A PARTY OF THE PARTY OF THE

AND TOWNS OF THE PARTY OF THE P

The second secon

THE WASCASS

CONTROL OF PROPER

おおでに

The transport of the second o



ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル 二条殿町548 ナショナルビル2F 日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係

〈電話〉 075-251-0635

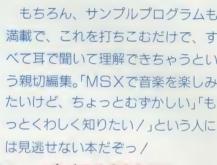
★楽譜を読むことからアレンジまで

『FM音楽館』(A5判)

FMパック、MSX2+音楽入門

本誌1月号から4月号まで連載し て、超好評だった「PLAY#ミュー ジック」が内容を2万倍に超拡大。じ ゃじゃーん/ と単行本になってし まう。楽譜の読み方、コードの意味 から、MMLへの変換法、リズムのつ け方、アレンジのしかたまで、これ 1冊でFM音源の使い方がすべてわ

かってしまうという、超スグレ本。 もちろん、サンプルプログラムも 満載で、これを打ちこむだけで、す べて耳で聞いて理解できちゃうとい う親切編集。「MSXで音楽を楽しみ たいけど、ちょっとむずかしい「も っとくわしく知りたい/」という人に





FM

音源の本

★MSX·FAN6月号増刊

第5彈業

プログラムコレクション50本 ファンダムライブラリー(AB判)

昭和63年11月号から平成元年4月 号のファンダムに掲載されたプログ ラムのなかから50本を厳選した、お なじみのファンダムライブラリー⑤。 20本以上のおもしろ 1 画面タイプの ほか、『GOLDIA』、『大ライフゲー ム」、『激走レーシング』、『BATTLE MAN」などの話題の大作を収録。ほ

か、連載コラムやプログラミング入 門記事も収録。

また、テクノポリスソフトから50 本のプログラムをまとめたディスク 版「ファンダムライブラリー⑤」(価格 4.800円税別)も同時発売。リストを 打ちこむのがめんどうな人はこちら もよろしく。



5月26日発売予定

お求めはお近くの本屋さんへ!

徳間書店

掲載ソフト33本のブレゼントつき!

者アン

「MSX・FAN」では読者のみなさ んに、より充実した誌面を提供するた め、以下のアンケートを実施していま す。回答は必ず右のとじこみハガキを ご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽 選で33名様(各ソフト3名様)に今月号 で紹介したソフト(プレゼントリスト 参照)を差し上げています。しめ切りは 5月31日必着。当選者の発表は7月8 日発売の本誌8月号の欄外でおこない ます。

■アンケート

■ あなたの持っているMSXは次の どれですか。いずれかの番号を丸で囲 んでください。2台以上持っている場 合や増設RAMをつけている場合は数 字の大きいほうを答えてください。

OMSX(RAMBK)

@MSX(RAM16K)

(3MSX(RAM32K)

@MSX(RAM64K)

SMSX2(VRAM64K)

6MSX2(VRAM128K)

⑦MSX2+ ®持っていない

◎ 今後、MSX2+を買う予定はあ りますか(①で⑦以外の人のみ答えて ください)。

①もうすぐ買う予定 ②いずれ買いたいと思う

③買うつもりはない

◎ 次の周辺機器で持っているのはど れですか。持っているものに全部丸を つけてください。

①ジョイスティック(ジョイカード) ②ディスクドライブ(外づけ)

③ディスクドライブ(内蔵型) ④プリンタ ⑤データレコーダ(オー

ディオ用を代用している場合も含む) ⑥アナログRGBディスプレイ ⑦モデム 8マウス 9持っていない ⑩ハンディプリンタ ⑪その他(具体

的に記入してください)

■ 近々、何か周辺機器を買う予定が ありますか。ハイ、イイエで答えてく ださい。あるとすればそれは何ですか。 3の番号でお答えください。

MSXでやりたいことを次のなか から選んで、興味のある順に4つまで 番号で記入してください。

①ゲーム ②プログラミング ③パソ コン通信 ④ワープロ ⑤CG ⑥ビ デオ編集 ⑦コンピュータミュージッ ク 日ビジネス 9学習 0その他

- 6 表 1のソフトのなかで次に買おう と思っているゲームを1つだけ番号で 答えてください。
- 表1のソフトのなかで本誌で特集 してほしいゲームを3つまで番号で答 えてください。
- 表1のソフトのなかで、あなたが 実際に遊んでおもしろかったものを3

つまで番号で答えてください。

- 9 今月号の記事(表2)のうち、おも しろく読めた(または役にたった)記事 を3つまで番号で答えてください。
- 今月号の記事(表2)のうち読んで つまらなかったものを3つまで番号で 答えてください。
- あなたの持っているMSX、MS X2、MSX2+以外のパソコン、ゲ 一ム機はどれですか。番号に丸をつけ てください。

①ファミコン ②セガマークIII系 ③ メガドライブ ④PCエンジン ⑤P C88系 @PC98系 ②FM7/77系 ◎×1系 ⑨その他(具体的に記入) ⑩どれも持っていない

- **数** あなたがふだんよく読む雑誌を表 3のうちから3つまで番号で答えてく ださい。
- 持っているものにすべて丸をつけ てください。

①10倍 ②新10倍 ③PAC ④FM パック ⑤どれも持っていない

■ やりたいゲームがあったら、どう しますか。

①買う ②人に借りる ③似たゲーム を打ちこむ ④雑誌のプレゼントに応 募する ⑤その他(具体的に記入)

■ 買うとしたら、どういう方法で買 いますか(国で①の買うに丸をつけた人 のみ答えてください)

①おこづかいをためて(アルバイトをす るのも含む)

②親に頼む(誕生日やよい成績をとった ときに)

③親に頼む(@以外のふつうのときに) ④その他(具体的に記入)

18 ソフトを買うときは、いつもどこ で買うことにしていますか。

①パソコンショップ ②電気屋 ③デ パート ④ディスカウントショップ ⑤通信販売 ⑥その他(具体的に記入)

■ ほしいと思うゲームがいくら以内 なら買いますか。

①3000円以内 ②5000円以内 ③7000 円以内 ④1万円以内 ⑤1万5000円 以内 ⑥その他(円以内)

₩ ソフトを買うときにおもに何を基 準にしますか。2つまで番号で答えて ください。

①パッケージデザイン(見ため) ②値段(お買い得と思うか)

③友だちの意見

4 雑誌の記事

⑤店の人の意見

⑥ソフトハウス

⑦売れ行きのベストテンに入っている (日本の他(具体的に記入)

ほしいソフトの番号をアンケート解 答ハガキに記入してください(それ ぞれのソフトの詳細は各掲載ページ

プレゼントゲーム名 No パックマニア………6 ディガンの魔石………16 秘録 首斬り館………96 5 プロ野球ファミリースタジアム ……98 ファンタジーゾーン II 100 6 ファンタジーIII・・・・・・・・・・・102 田代まさしのプリンセスがいっぱい … 104 9 プライベート・スクール…… 106 10 ディスクステーション初夏号… 107

(表2)今月号の記事

1	10		金口
		3.8	MIT

2 (FAN ATTACK)パックマニア

〈FAN ATTACK〉時空の花嫁 3

〈FAN ATTACK〉ディガンの魔石 4

5 ゲー/、十字軍

6 BASICピクニック FFB

〈ファンダム〉ゲームプログラム

〈ファンダム〉はじめてのファンダム

〈ファンダム〉MSXサウンドフォーラム In

〈ファンダム〉ファンダムハウス

FM音楽館 12

FAN STRATEGY 13

LINKS INFORMATION PAGE 14

創刊 2 周年記念読者モニタープレゼント 15

ゲーム百字軍 16

記憶のラビリンス

(FAN NEWS) 秘録 首斬り館 18

〈FAN NEWS〉プロ野球ファミリースタジアム 19

〈FAN NEWS〉ファンタジーゾーン II 〈FAN NEWS〉ファンタジーIII

〈FAN NEWS〉田代まさしのプリンセスがいっぱい 〈FAN NEWS〉天九牌

24

〈FAN NEWS〉プライベート・スクール

DSfan 25

スーパーデータ学 26 ON SALE

28

COMING SOON

FAN CLIP 29

〈表3〉雑誌

MSXマガジン

コンプティーク テクノポリス 3

ポプコム 5

マイコンBASICマガジン

その他のパソコン雑誌 8

9 ゲームボーイ

10 ハイスコア

ファミコン必勝本

ファミコン通信

ファミリーコンピュータマガジン 13

14 腕ファミコン

その他のファミコン雑誌 15

16 PC Engine FAN 月刊PCエンジン

MPCエンジン

(表1)ゲームソフト

ゲーム名

R-TYPE(アールタイプ) 蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン

4 アレスタ

アークス

5 アンジェラス

No.

6 イース 7 イースⅡ

ウィザードリィ 8

エグザイル2

10 F-1スピリット

F-1スピリット3Dスペシャル

王家の谷・エルギーザの封印 12

怨霊戦記 13

14 ガリウスの迷宮

きまぐれオレンジロード

ぎゅわんぶらあ自己中心派 16

ぎゅわんぶらあ自己中心派2

18 孔雀干 グラディウス? 19

クリルゾン

グレイテストドライバー

コナミのゲームコレクションシリーズ

琥珀色の遺言

ゴーファーの野望~エピソードⅡ~ 24

魂斗羅(コントラ)

26 サイオブレード

サナドゥ 28 少羅曼蛇

ザ・リターン・オブ・イシター 29

三国志 30

THE プロ野球激突ペナントレース 31

THE プロ野球激突ペナントレース 2 32

時空の花嫁

34 シャロム

35 Sen ISHAMSANA K

36 死霊戦線2 真・魔王ゴルベリアス

38 新九玉伝

39 スナッチャ 40

スーパー大戦略 ゼビウス~ファードラウト伝説~ 41

42 大戦略

田代まさしのプリンセスがいっぱい 43 44

T&Eマガジンディスクスペシャル

45 ディスクステーション各号

46 ディスクステーション初夏号(スーパーコックス)

47 ディスクパック デュアルターゲット 第4のユニット3 48

49 天九牌

50 F-4

ドラゴンクエストII 技忍伝説

信長の野望〈全国版〉

信長の野望〈戦国群雄伝〉

ハイドライド3

56 牌の魔術師

パックマニア

58 POWERFULまあじゃん2

59 パロディウス

60 秘録 首斬り館

61 ファミスタ・ホームランコンテスト

ファンタジーIII 62 ファンタジーゾーンII 63

プライベートスクール

65 プロ野球ファミリースタジアム

ポッキー

マイト・アンド・マジック 67 マイト・アンド・マジック2

マスター・オブ・モンスターズ

ミッドガルツ 70 めぞん一刻・完結篇

ラスト・ハルマゲドン

ラプラスの階

レイドック2~LAST ATTACK~ 74 ロードス島戦記





MSX2+

- 3.5"-2DD(3枚組)
- ●MSX2+対応 自然画の 「ミステリーシアター」ディスク
- ●FM音源対応(全14曲)
- 漢字ROMが必要です

標準価格9,800円(消費税抜き)

私立探偵・藤堂龍之介がひとり琥珀館に乗り込み 捜査を開始するが、その彼をあざ笑う 遺言状の代わり 遺産のゆくえをめぐって揺れる影谷家の人々 大富豪の貿易商・影谷恍太郎が、 に残された西洋骨牌(かるた)の謎を追って、 邸宅の中庭で毒殺された かのように

ふたたび新たな殺人が起こる

バーヒルソフト

が贈るアドベンチャーミステリ

〈ー920シリーズ〉第一弾、MSX版ついに登場

The district remains silent though it is field. with ugly aspiration and power struggle in reality

In the corner is Arlington Cemetery where many many soldiers were buried. and J.B. Harold was standing there. The murder case has begun again.

.B.HARO

リバティタウン警察署長ウォルター・エドワーズが、ワシントンD.C への出張中に、何者かの手て射殺された 現場は、アーリントン墓地 の中にあるケネディの墓の前 所持していたはすの連邦警察の秘密 捜査書類は、姿を消していた そして数日 ―― 犯人として市警に逮捕 されたのは、事もあろうに彼の息子・フレデリックだった…… 事件の経緯 に不審を抱いたリバティタウン警察はJ.B.ハロルトを派遣、真相究明に乗り出す スキャンタラスな事件の背後に潜む腐敗、麻薬の影 超大国のかけりを感しなから謎を 追うJ.B.の胸に、この街で過こした青春への複雑な思いが交錯する アメリカの中枢都市・ ワシントンを舞台に繰り広ける本格ハート・ミステリーの大作、ついに完成

ワシントンを舞台におくる待望のシリーズ第三弾、ついに登場/

J.B.ハロルド事件簿=3

死の迷路

好調開発中 MSX 2 MSX 2+ = 100 3

- ●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーサーサオート専卵電話を二利用(f さい 092-771-0328 13:00 17:00(土·日·祭日を除()
- 上記時間外はくリハーヒル情報局へよりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けます
- ●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みくたさい (送料無料)
- ■リバーヒルソフトでは、たたいま開発スタッフを募集しています 詳しくは、人事担当 城内まてこ連絡下さい



株式会社リバーヒルソフト

福岡市中央区舞鶴1 1 10 天神シルハーヒル7F 〒810 TEL 092 771 3217















絶・賛・発・売・中



美味しいゲーム

MSX 2 VRAM128K

● 3.5" 2DD(ディスク版) MSX2+では自然画に対応 ● 1メガROM 定価¥5,800



FM音源用サウンドツール シンセサウルス 定価¥6,800

MSX MSX-MUSIC対応 ROMカセット RAM32K以上



ニューシューティングの スタンダード ファミクル・

パロディック



定価¥6,800 2メガROM



制作/発売元 株式会社BIT² 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F 〒03(479)4558 FAX.03(479)4117

販売元/BIT²販売株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷 1-7-9 コーヨービル8F

#03(479)4558 FAX.03(479)4117

※製品のお問い合わせは㈱BIT2へ、商品の取扱いはBIT2販売㈱へ

通信販売のお知らせ 通販をご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留 で「BIT2販売株」まで、お送りください。(送料は無料です。)

株BIT2スタッフ募集

●職種を問わず詳しくはTEL.03-479-4558へ。

MSXマークはアスキーの商標です。

メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

Disc station

ティスクステーション初夏号

DS#SP2

MSX 2 MSX 2+

WEX AUDIO MEX AUDIO MIG

圆 🖸 5月1日発売4,800円

3枚目 ファンタジー[[デモ&読者投稿第2弾

2枚目 Bit²首斬り館デモ

4枚目 アートギャラリー大特集

Bit²

真ゴルベ・パロディ版スーパーコックス



首斬り館



時は元禄8年、舞台は江戸。 逐電屋の藤兵衛の前に立ち ふさがる4人の殺し屋。そして 首なし死体をめぐる奇怪な謎。

雰囲気 バツグンのアドベンチャー ゲーム「首斬り館」のデモンストレー ションが、たっぷりとDSで体験 できてしまう。

さあ、今日から君も江戸時代。

管井きか 絶賛!!

NIHON TV

DRAMA

テレビドラマ「花むこの母 VS 花 よめの母」とタイアップ!!!

4月6日、夜9時放映のテレビドラマ「花よめの母VS花むこの母」を 君は見たか?

菅井きんさんと草笛光子さんがゲーム「スーパーコックス」でバトルするとゆードラマ。見のがした人は泣きなさい。





ファンタジー[[]

悪の権化「ニカデモス」に 立ち向かう勇気ある者た ちよ、ファンタジーシリーズ の完結作「ファンタジー!!! ニカデモスの怒り」が、DS で体験できるぞ。



はしれはしんぱぱぱょうばーないこなして、





DSソフトウェ クール第2回 たくさんのれたら とが、 が、 が、 ででしる よ るいもの と るいもの と

キッチンランドは、へんな所。へんだぞー。みかんが、自分で皮むいて、攻撃してくるぞー。まめさんや、うさぎさんや、オムライスくんも出てきて、とってもへんだぞー。



BOSS

COC

出



いけローしゅう

ライケレ

れとべとべ ばんばん ふらいば ぱしおこしょうしゅばしゅばほうち -ほーほー4種類の武器を使 がんばれケレシス。





ここは、むじゃきな楽園。 夜になっても遊ぶ 子供の遊園地です。 月の下で いつまでも おいしい国で、 あそぼうよ。

ア・ス 選作。 作の中 グレモ だ。君 おもし ーに。





いけ、ケレシス。スムーズな横スク ルをつきすすめ./

まいくんも、ピーマンやろうも、フ パンで、ぺちゃんこだ。いけ、いけ、 シス、がんばれ、ケレシスノ

6月8日発売

ディスクステーション 5号

MSX 2 MSX 2 + WAR IN 1.940円

DS #5

掲載予定ソフト

ヘルツ/ハイディオス

リバーヒルソフト/IB・ハロルドシリーズ3

ボーステック/超時空要塞マクロス・カウントダウン

ゲームアーツ/サムシリーズ4

その他・DS#SP3デモ

- BGV(デフォルメKIDS2)
- MSXファン
- MSXマガジン

• BASICゲーム

etc...



DS #O 980円 DS #2 DS #1 1.980円 DS#3

※TAKERUでも買えます

DS #4 DS #SP 真・魔王ゴルベリアス 1.980円

通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で、 商品の定価+送料210円(速達なら420円)を、商品名、 あなたの住所・氏名・電話番号、あなたの持っているMSX2・MSX2+のメーカー・機種を書いたものと一緒に送ってくれるとうれしいぞ

名、その他必要事項を記入して、振込用紙と料 郵便局の窓口に差し出すだけで0K。後は商品

表示価格に消費税は含みません



〒732 広島市南区大須賀町17-5シャンボール広交210号 PHONE (082)263-6165



好評発売中

MSX 2, MSX 2+対応

標準価格6,800円

標準価格に消費税は, 含まれていません.

自称!強豪雀士編

- ●さらにタコ度アップのシリーズ第2弾!! さてそのキャラクタは?
 - ・全自動の狼・ヤーメネータ・ブラックザンク・かおりちゃん
 - ・ソニー君・バッドハンド・クララ・ハルタン星人・勝ち過ぎの金蔵
 - ・カリフォルニアレディー・森田 健作・献血のお由紀・哭きのカバ
 - ・片ちん大王・E.T.・ババプロ の16人.
- ●吸盤が見え隠れするタコ度判定(雀力測定機能),初心者向け指導モード,オープンモード,オートモード.
- ●ジョイスティックまたはジョイパッドだけで操作できます。
- ► FM PACを使用するとコミカルな効果音、オリジナルBGM、 さらにロン、チーなどの音声合成出力がお楽しみいただけます。
- ●「ぎゅわんぶらあ自己中心派」と「自称!強豪雀士編」を併用すると、 タコ討伐戦、28人の勝ち抜き戦の2つのイベントが楽しめます。





Copyright ○片山まさゆき/講談社・ヤングマガジン Copyright ○ 1987. 1988. 1989 GAME ARTS/YELLOW HORN

※MSXマークはアスキーの商標です.

STAC

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。 当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。 ――お知らせ ―― 長い間、品切れとなっておりましたMSX/MSX2版「ぎゅわんぶらあ自己中心派」が 少数限定販売されました。最後のチャンスですのでおみのがしなく!!



株式会社 ゲーム アーツ 〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F Phone03(984)1136

夢幻戦士 The Fantasm Soldier



世界征服をたくらむ夢幻王ログレスを倒すため、 幻想王女ヴァリアによってヴァリスの戦士となった優子。 ログレスを失ったヴェカンティの混乱は新たな支配者誕生をむかえ、 支配力を失い迫害ゆえ狂暴化したログレスの軍団は復讐を果すべく優子に襲いかかる。 だが王女ヴァリアは現れない。ヴァリアは優子を見すてたか? 不気味に静観する新たな君臨者残忍王メガスと側近ダリスの仕組んだワナは、 確実に優子を死へといざない、世界を破滅へと導きつつあった…。

あれから2年半



画面はPC-880+mkIISRのものです

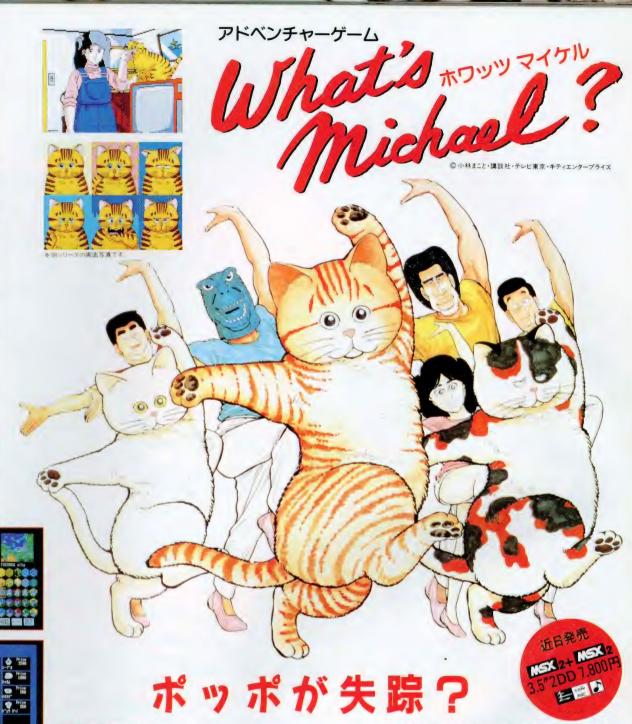
ヴァリス川のヒロイン"優子"のイメージガール募集にたくさんのご応募を頂きましてありがとうこざいました。ご応募は4月28日を持ってメ切ましたのでご了承下さい。全候補者の中から背頂選考の上、最終候補者数名を7月号で発表します。そこで誌上オーディションを行い、告さんの投票で"優子"を決定します。投票者にも豪華プレゼントを用意しておりますので、たくさんの投票よろしくお願いいたします。



〒102 東京都新宿区東五軒町1番8号 片間ビル TEL...03-258-1159

ユーザー・ホットライン:(03)・268・1268 (045)・784・2800





マイケル「ポ、ポ、ポ ……」 ニャシラ「どうしたーっ!ハトッポッポかー?」 マイケル「ボ、ボ、ボ、ハトッポッポ ……うつ、じゃないニャ!! ポッポが誘拐されたニャーム 「ニャんだとー!?」

突然、マイケルの大切なポッポがいなくなってしまった。 マイケルはきっと誰かに誘拐されたと思い込んでしまう。

マイケル「大変だニャー、早く捜しださニャ」 ニャシラ「きっとウワキしてるんだワー、ウッフーン」 マイケル「……ボッポー!」

果たしてマイケルは無事ポッポを 見つけだすことができるでしょうか? そしてポッポ誘拐事件の真相とは?

■好評発売中 PC-8801SR以降 7.800円 PC-9801シリーズ 7.800円

※表記の価格は標準小売価格です 消費税は含まれておりません

★元気にスタッフ募集中★

PHOTO by K.TOKUNAGA

●ゲームデザイナー ●プログラマー(アセンブラが使える人) ●音楽スタッフ ◆担当 和田まてTELにて、連絡下さい

最新ソフト情報が開けるインフォメーションタイヤル 0593-53-3611

〈通信販売〉 丞科サーヒス 通販を二希望の場合、商品名・機様名・住所・氏名・電話番号明記 の上、株マイクロキャビン通販部まで現金書留てお申し込み下さい。

〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL0593(51)6482



インづめ

★大ヒット作の第2弾を ハラス2 てゲーム化 ★クラフィック、BGMなど可能な限リフォリジナルに忠実に再現!

5 5

OF THE PERSON

HAR BOOK

(MENICAL)

日本

★敵をやつつけて得たお金でパワーアップ・パーツを買う ★ラウンド内に用意されたいくつかのナゾのワープ・ゾーン ★敵のキャラクターに合わせてパーツを変更可能 ユニークなケーム・システム

★前作で謎として残った父の行方、 侵略軍の真の黒幕が明らかになる?!

MSX 2 R68Y 5815

PHRZEGO.

203

一种的

MSX はアスキーの商標で

メガROMは Nメガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジ

☆ ポニーキャニオンショッピングクラブ通信販売のご案内及びお申込み方法。

■こ希望の「ソフト名 2 機種名 3 メティアの種類を必すこ記入の上商品代金に送料 300円をせえて 現金書留 又は 郵便振替 にてお記宛お申し込み下さい

覧の雑誌名 及び住所、郵便番号、氏名、年令、電話番号をフリカナ付きて必すこ 記入の上お申込み下さい

郵便振替の場合

お近くの郵便局備え付けの振替用紙通信欄に、雑誌名、住所、郵便番号、氏名・フリカ

お近の部機能場域は1710時間用級通信機は、雑誌名 住所、影像書号、氏名、アリカナー 年命(アリカナー 電路書号と足入の上、口座M 東京 9-108152 ホニーキャニオンコニー2079 7 宛までお申込み下さい。 中お届けは2110日間間、未を売のものは発売後10日間間)お待ち下さい。 クロネコヤマ・様でも指揮には、ほと用いては、それ来は下は、それません。

※お願い:商品の性格上、配送時の破損及ひ、誤発送以外は、開封後の返品、交換

**** ポニーキャニオン ショッピングクラブ** 〒102 東京都千代田区九段北3-3-5



発売元/株式会社ポニーキャニオン

販売元/株式会社ポニーキャニオン販売

〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 PONYCA事業部 ☎03-221-3161 〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 映像営業部 ☎03-221-3131

札幌支店/011-232-5151 大阪支店/ 06-541-1971

仙台支店/022-261-1741 広島支店/082-243-2915 東京支店/ 03-221-3271 福岡支店/092-751-9635

名古屋支店/052-562-0111 ニッパンボニー/03-222-1431





〒166

東京都杉並区

高円寺南1の33の3 TEL. 03(317)2811

-ス・大学受験コース・社会人のための一般コース、もちろん中間・期末にも利用できる!

うのは記憶術だ!

送いたします。 うに書いて、今す 記憶術が詳しくわ ぐポストへ ハガキに下記のよ

幣異の記憶術93E係

電話番号・学年 お名前・年令

〒164東京都中野局 東京カルチャーセンター 私書箱第1号

郵便番号・住所

案内書 たからです。結果を言う 当然と言えば当然です。 で暗記できたのだから、 あの日本史年表を一週間 商学部に合格。なにしろ、 と、早稲田、中央、明治の にもなることは知ってい 憶力は工夫次第で何十倍 本史しかなかったし、記 無料プレゼント 躍1ケタに入りました。

受験で一番モノを言 受験の追い込み期、「記 三上浩一 (18才) ほとんどビリから1 ケタへ半年で浮上! 黒田勝弘(15才)

式や数値を忘れないので、 点以上は必ず取れるよう かし、記憶術を使って80 中間試験が四〇〇人中 になり、数学や科学も公 歴史などは大の苦手。 三八〇番という成績だっ のが弱く、英語、地理、 た僕が始めたのが記憶術 てす。僕はとくに暗記も 学期の期末試験では 中三になって初めての

勝負をかけるとすれば日 「これだ!」と思いました。 憶術」の広告を見た時は

強で司法試験に一発合格 東大在学中に三ヶ月の勉 代のビリから東大入学、 の記憶術を使って中学時 事実、渡辺先生だってこ 間忘れる事はありません。 は試験を終えた後も長い 法なのです。 めあげた対試験用の暗記 き、さらに一度覚えた事 目以上の暗記事項を、 験に利用できるようまと 受験を含めたあらゆる試 憶術、試験の神様と言わ れている渡辺剛彰先生が か一週間で完全暗記で なんと言ってもこの記 卒業生の声に記憶術の驚異を知る! わ

語・数学にまで広く応用 会・理科系だけでなく英 征服できるはずです。 ば、まちがいなく試験を がきくこの記憶術を使え 「暗記量のテスト」「記憶 でしょう。その時に、 力のテスト」といってい 位にランクされるはず。 られないような成績で上 この記憶術を使えば信じ 始まる期末の勉強をなに もしてないような時でも る状況で利用できる! ともかく、 もしも 君が明日 今の試験は

いるのです いうスゴイ

に思い出す!

あらゆる試験に、あらゆ 事をやって

カ

THE WRATH OF DIKADEMUS

ァンタジーⅢ ニカデモスの怒り

カデモスの軍勢との戦いもこれが最後です。どうぞ悔い 今回の舞台はジェルノア島 一カデモスはジェルノアやフェロンラでの失敗を教訓と て、より大きな力を身に付けあなたを待ちかまえてい の魔王ニカデモスの手に落ちてからは以前の繁栄は とにかく、シリーズを通してあなたを悩ませ続けたこ す。そしてあなたはいよいよ今度の冒険でそのニカデ フェロンラ島からほどない 島。この平和で美しい島も

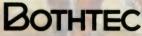


■戦闘シーンがよりリアルに。

- ●敵の攻撃でダメージを受けた箇所、その度合 がキャラクター別に細かく表示され、より深く ゲームの面白さを追求することができます。例 えばファイターが手に怪我をしたら、当然その 後の戦闘能力が損なわれることになり、足に怪 我をしたら移動の際にハンデを背負うことにな るかもしれません。
- ●敵の数、その力の度合により一人ひとりのキャ ラクターポジションを3段階に移動することが

M5X2専用3.5" 2DDディスク版(2枚組) VRAM128K RAM64K(1ドライブで動作します) MSXはアスキーの商標です。

6月10日土新発売! ¥9.800 標準価格(消費税抜き) 予約受付中!



ボーステック株式会社 〒158 東京都世田谷区用賀2-29-16 TEL. (03) 708-4711

■シンプルで洗練されたビジュアル。 アイコン表示で操作も簡単。

0

C 1989 BOTHTEC

© 1987 by STRATEGIC SIMULATIONS, INC. All right reserved.

通信販売(送料・税無料): 品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込み下さい。

前号までのあらすじ―― 先輩をさしおいて 選手に 指名されたひろみは 鬼コーチの命令で練習試合を することになったが……



サーク がある以上 あたくしは 負けられない /









2周年を記念して始まった企画も、

2周年を記念して3か月続いたこの企画も、ついに今月で終わり。 4月号からためこんでいる応募券を一気に使ってみよう/

というわけで、応援してくださっている読者のみなさんに感謝の 気持ちをこめて用意したプレゼントも今月で最後だ。各ハードメー カー、ソフトハウスの方々に大感謝/ ほんとうにみなさんどうも ありがとう。3周年にむけてますますがんばるぞ/

さて、今月は最終回というわけで、プレゼントの番号は69(6~60 は4~5月号で掲載。これは4月30日でしめ切りずみ)からだ。しめ 切りはすべて5月31日(当日の消印有効)になっている。

応募券のほうは4月号から6月号まで共通に使えるようになって いるので、4月号をひっぱり出して4月号についている青い応募券 を使ってもかまわない。まだ残っているのなら、もったいないから ぜひ応募してほしい。いよいよ最後のチャンスだ。

詳しい応募の方法は下に書いてあるので、よく読んで応募するよ うに。何度もいうようだが、これが最後のチャンスだ。心に決めた プレゼントに勝負をかけよう。ちなみに昨年は8万通以上の応募が あったが、ひるむでない/

すでに4~5月号の分のハガキが毎日ドサドサ到着して、整理に てんてこまいの編集部だ。が、担当者がもっと忙しくなるようにた ~くさんのハガキを待っている/

今回のプレゼントは昨年と同じく4~6月号の3か月連続企画。今 月が、その最終回だ。応募の方法はちょつと変わっていて、応募券が どの月でも共通して使えるようになっている。つまり、今月のプレゼ ントの中でほしいものがあったら、4月号と5月号の応募券も今月使 えるというわけだ。よく考えて有効に使ってほしい。

しめ切りは①~⑤も、鍋~鯛も5月31日(両方とも当日の消印有効)。 当選者の発表は4~6月号とも7月8日発売の8月号。ちょっと先だ けど、楽しみに待っていてほしい。それでは以下のきまりをよく読ん で、官製ハガキに応募券を1枚貼って送ってほしい。貼ってないと無 効になっちゃうので注意してね!

●応募方法

- ①ほしいプレゼントの番号と名前(赤い字で書く)
- ②名前と住所と電話番号(都道府県名と名前のふりがなも)
- ③所有機種(MSX1か2か2+かも書く)
- 4年令と職業や学年
- ⑤MSX・FAN編集部へのメッセージ



7 by STRATEGI

創刊2周年記念 読者プレゼント

床襲券

この応募券は4月号 6月号共通で使えます

●ハガキの送り先

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM「MSX·FAN」編集部 創刊2周年記念読者プレゼント係



内蔵ワープロが評判のMSX2+。ゲー 用の連射機能つき

FPISODE コナミ コナミのすぐれもの

シューティング。 M ーというのもうれし U. MI . R





プログラミングツールのおまけがつい t-MSX2+

松下電器



トのシューティング ゲーム集。MI・D (要RAM64K)



プログラムのリストや、ワープロで作 成した文書の印字に便利なプリンタ

ファンタジーの世界 を舞台にした本格ウ ォーシミュレーショ > M2/2+ · D



ソニーの『プリントショップⅡ』などで カラープリント

クリムバン







誕生日カードや、暑中 見舞いのハガキなどい ろいろ作れる。M2・ D(要漢ROM)



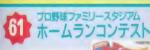
ハイドライド3



今年の年末には新た なシリーズが発売に なるという。超人気 RPG. MI · R



ついに今月で終わり。出し忘れないようにね!



本編ファミスタをプ レイするまえにこれ でコツを習得しよう。 MSX2+ · D



コンパイル RPG、AVG、福袋の3 枚組が魅力のディス クステーション。M2/ 2+ · D



\イデッガ

ザイン・ソフト 核戦争を防ぐことが 目的の本格ウォーシ ミュレーション・ゲ

-ム。M2・D



BIT2

ファミクル一家が人 気ゲームのパロディ 面を進むシューテ ング。M2・R



激走ニャンクル

まっすぐひた走るネ コのニャンクルが楽 しいアクションゲー ۵. M2 · D



新九玉伝

テクノソフト

ちらばった9つの玉 を求めて町から町を 旅して進むARPG。 $M2/2 + \cdot D$



前作はかなり古いが 熱いリクエストに応 えての続編。ARPG。



マクナム危机

忍びよるギャングた ちを愛用の銃でやっ つける痛快アクショ > MI · R



ぺんぎんくんwars2

アスキー 玉を投げて相手を倒 す単純だけど、もの すごく熱くなるゲー



抜忍伝説



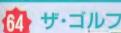


アメリカ生まれの RPGの原点ともいわ れる不朽の名作。 M2 · D



T&EYJh

T&Eの人気RPGシリ ーズ、ハイドライド の特製Tシャツ。Mか Lを明記のこと。



4. M2 · D



マイクロキャピン

あこがれの了子さん の誕生日に呼ばれた あたるは迷路を進む。 AVG. M2 · R



3名

ウルティマ・シリー ズの第4弾。シリー ズ中の傑作といわれ ている。M2·D



日本ファルコム



88年の人気ナンバー ワンRPG、「イース II」の特製Tシャツ。 シンプルがいい。



三国志

中国の史記の時代に 大陸の統一を図る大 人気シミュレーショ > M2 · D



ドラゴンクエスト

エニックス 泣く子もだまる超人 気 RPGのドラクエ シリーズの第2弾。 MI · R



ニューヨークで起こ ったサラという女性 の自殺事件を解決す 3AVG M2 · D



日本ファルコム



第3弾が待ちどおし い「イースII」の下じ きと、ファルコムの ロゴステッカー集





MSXと他メディアの同ジャンルゲーム

題して「似たものよせ集め」特集と

似たものとけえば双子の姉妹、という 単純な発想でイラストレーターに絵を んだ結果がこれ。なんか違うんじゃ ないかなぁと思う、梅雨の乳

今回の特集が組まれた背景およびその事実

■MPケーブルと謎の周辺機器

たまにMSXのおもちゃ箱を ひつくりかえすと、遊んだ覚え のない周辺機器があったりする。 ボイスボックス(発売元:ログ) やジャストサウンド(ジャスト)



→今回は特集できなかったけれど、 MPケーブルはぜひ取り上げたい

といった、MSXから声が出る 不思議な小箱を見つけたときは、 プルッとした。百字軍のボスが 最高にプルッとした周辺機器は、 MPケーブル(松下電器)という やつ。2台のMSXをつないで 遊べるというおもちゃなのだ。 これを利用した2人用ゲームの プログラムを中心に、謎の周辺 機器を解明する特集を組もうと 思ったけど、担当のプログラマ がミニ四駆にとりつかれたので、 今回はパス。でも、この特集は 機会をみてやるつもりだからネ。

■いろんなゲーム、多様な選択

いつもMSXで楽しんでいる、 いろんなジャンルのゲームたち。 そのほとんどは、ディスプレイ の外でも体験できる。むずかし い話に聞こえそうなので、例を あげてみよう。たとえば、野球。 MSXには「激ペナ」という完成 度の高い野球ゲームがあるね。 ここでディスプレイの外へ目を 向けてみよう。プロ野球という ウォッチモードがあるし、草野 球という2Pモードだってある。 MSXと現実の世界に、同じ



○今回の特集で紹介したゲーム群。 どれも味わい深いものがあるのだ

ジャンルのゲームがある。本質 的にはいっしょ、どこかちがう。 でも、どっちを選んでも楽しい。 今回の特集では、そんな似たも のどうしを比較しよう。どちら が優れているかではなく、それ ぞれの良さや性格を見ていこう。

百ノー、天九牌

最初は、今月のニュースでも 紹介した『天九牌』を比較してみ よう。このゲームのくわしい内 容については、P105にある記事 を参照してほしい。余談だけど、 タイトルを聞いた編集部の全員 が、『天九牌』とは麻雀ゲームだ



ら6800円で発売中の優良ソフト

と信じて疑わなかった。だが実 際は、ドミノちっくな牌を用い た、オイチョカブのようなゲー ムだったので、/×9999。

VS.

このゲームでは、配られた4 枚の牌を組み合わせて役を作る。 しかし、最善の組み合わせを考



●本物の 天九牌 総販売元はス タジオパンサー、価格は3000円

えるとき、ほとんど知能は要求 されないし、配られた牌を交換 するといったチャンスすらない。 ゲームは、ひどく質素なものだ。

MSXでは、趣味を凝らした 4つのモードが、ゲームの単調 さをカバーしている。香港の映 画スターやセクシーギャルと遊 べる、という楽しみがあるのだ。 実物のほうはというと、大き な声ではいえないけれど、賭博 としての楽しみしかない。右の 写真が、すべてを物語っている。

大人になってから遊ぶように /



◇冷たい牌の肌ざわりが、賭博 しているという気分にさせるのだ



はまると最後の危険な遊びだ!



百ノニ、ウィサードリィ

15.

ウィザードリィRPG

続いて比較するのは、MSX に限らず、多くのコンピュータ 上で遊ばれているRPGの元祖 「ウィザードリィ」と、それをテ ーブルートーク化した「ウィザ ードリィRPG』の御両名だ。



☆アスキーからディスク版9800円 ROM版I万2800円(限定)で発売

MSXの「ウィザードリイ」の 魅力を言葉で表現するのは、ま ず不可能だ。説明になっていな い、と怒られるだろう。このゲ 一ムは、プレイヤーに何も与え ない。ただ、想像心を広げる空



のウ・ザードリィRPG は、5200 円でアスキー出版局から発売

じつは中には

間を提供しているだけなのだ。 それとは反対に「ウィザード リィRPG」では、マスターに よって多くの情報・知識・状況

レイヤーに与えられる。 コンピュータにはなかった世界 が存在し、プレイヤーの意思と は関係なく、世界は動いていく。

コンピュータRPGを追うテーブルトーク

つぎに比較するのは、すこし 雰囲気のちがうゲーム『ディア ブロ』と『チクタクバンバン』。縦 横にレールを動かし、レール上 を進むものを落とさないように するのが、ふたつのゲームに共



○「ディアブロ」。ブローダーバン ドジャパンから6800円で発売中

通している目的だ。

『ディアブロ』では、レール上 を進んでいくのは、もろい球。 ユニークなステージがたくさん 用意されているし、マウスで操 作できるので、知力は使っても



○『チクタクバンバン』は、野村ト ーイから3500円で発売中

体力は使わなくてすむ。難解に 見えるステージが、ほんの数個 のレールを動かすだけでクリア できたときは、まさに感激もの。 レール上を時計が進む『チク タクバンバン」の魅力は、やはり アクション。自分でレールを動 かさなくちゃだめだし、目前で 時計がレールを落ちそうになる と、かなりスリルが味わえる。 『ディアブロ』が 1人で黙々とプ

レイするゲームなのに対して、

多人数で騒ぎながら遊びたいね。



○あせっちゃダメ、でもあせらな きゃ時計が落ちる! 緊張の一瞬

ボールを救うか、時計を救うか…

クトゥルフの呼び吉

最後に比較するのは、『ラプラ スの魔」と、テーブルトークRP G「クトゥルフの呼び声」。どち らも、身も凍るような体験がで きるホラーなRPGなのだ。

『ラプラスの魔』は、さながら



中の『ラプラスの魔』は、7800円 コンピュータ版「クトゥルフの 呼び声」といった感じの内容に なっている。幽霊屋敷の調査と いう目的といい、暗めのグラフ ィックといい、夜中に1人でプ レイすると、かなり怖そうだ。



☆ホビージャパン[『]クトゥルフの 呼び声」。4500円で発売中

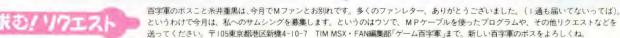
そう、孤独にホラービデオを見 ているような感覚に近いだろう。

『クトゥルフの呼び声』は、H. P. ラヴクラフトというアメリ カのホラー作家が創造した『ク トゥルフ神話」の世界が舞台だ。 テーブルトークRPGの魅力は、 マスターの力量によるところが 大きい。しかし、人が狂気に近 づいていく過程が、絶妙に再現 されているところがすごい/ 『ラプラスの魔』とはちがった怖 さを秘めているゲームなのだ。



♦かいもの見たさって、だれもが もっている欲望ではあるよね……







記憶のかなたに輝く心の宝物を探し出せ!

ラビリン





○今回は、ちょっとひねった取り上げ 方してるけど、本当はマジなゲームだ

何というかおっかなびっくり でスタートしたこの『記憶のラ ビリンス」だが、前回の「イース」 がけっこう好評だったので(と いってもお便りが2通きただけ だが)気を良くしている担当者 である。このページ、本当は日 PGを中心に「あーだ、こーだ」 とやるつもりだったが、2回目 にして早くも方針を変更してい くことになった。 RPGだけに 絞ると窮屈なわけで、強く思い 入れができるゲームなら何でも いいことにしたのだ。

というわけで、2回目は「マス ターオブモンスターズ』である。 いきなりシミュレーションの登 場だが、これもRPG風の味付 けで、キャラクタに対する思い 入れ度は、かなり高いのではな いかと思うわけで、この際前か ら気になっていたことを、この ページでじっくり考えてみたい。 今回のテーマは「マスターオブ モンスターズ』でもっともかわ いそうなキャラは誰か?という ことである。

コキャラって人のことバカにすんじゃなーいっ!

RPGをやっていていつも思 うのはザコキャラの悲惨さだ。 初めのうちだけは何とか主人公 を苦しめるものの、たった1段 階レベルアップしただけで、木 イホイやっつけられるようにな って、2段階でほとんど敵にな らなくなる。殺されに出てくる ようなものである。これはお互 いにとって空しい関係だ。やは り、巨人にとってはツオイ阪神 に勝ってこそ勝利の喜びも出て くるのであって、スカスカ負け てばっかりのチームに勝っても チートモ面白くないはずなのと 同様、おっ、ヤバイ/ 死にそ 一/ とかなんとか言いながら やっと勝てた、というのがうれ しいわけである。ということは そのテのザコキャラはプレイヤ 一に勝った満足感すら与えられ ずに死んでいくわけである。ザ コキャラだって生きているんだ い。家に帰れば、奥さんだって いるかもしれないし、ことによ ると子供だっているかも。それ に本当に悪いのは魔王だけで、 彼らは「実をいうとかれのやり かたには疑問があるんだ」「やっ ぱ、おまえもそうかー」などと2 匹のスライムがアカチョウチン かどこかでくだをまいていたり して・・・。意外にいいやつな のかもしれないのだ。それが出 てくるなりほんの一撃であの世 行き、その上「も一、こんなの時 間の無駄だよな一」とかいわれ ている。こんなかわいそうなこ とはないと思う。「マスターオブ モンスターズ」にもザコキャラ は出てくる。もちろんこの場合 はSLGなので、敵として出れ ばザコだが、味方にすると使え ないキャラということになるが。 どちらにしろ、かわいそうなや つではある。

ちばん弱いエレメンタルはどれだっ!!

一発屋に栄冠!

さて、一般のモンスターのザコ キャラオブザイヤーを選ぶ前にエ レメンタルで最も使えないやつ、 というのを選ぶことにしたい。

まず、特殊な事情がないかぎり エレメンタルを使う相手は普通で はかなり殺しにくい敵だ。H.P.が 高いキャラであることが多い。で、 例えば序盤ではなかなかしぶとく 生き残り、あの一撃が結構怖いト ロールにあてることを考えるとま ずH.P.が8しかないアースと13 のエアーは「退場!」ということ になる。トロールの攻撃は13×1 だからエレメンタル側の最初の攻 繋があたらずにトロールの攻撃が あたればなんのダメージも与えら

けでもファイアーとウォーターは ワースト1はまぬがれる。アース は攻撃が27×2というところで、 ここらで一発というときに頼れる ところがあるが、もしも2回とも はずされると、火の鳥にすら殺さ れてしまうというもろさを持って いる。あとのエアーは13×4とフ ァイアーの10×5と、まぁだいた い似たようなもので、ベストには ならないかもしれないが、ワース トにもなれないいわゆる中流志向。 ここはやはり三振かホームランと いう一発屋のアースに親しみをこ めてワーストエレメンタル賞をあ げたいと思うのだが、どうだろう。 姿もひょうきんだしね。

れないということになる。これだ









発表!輝けっ!ザコキャラ・オブ・ザ・イヤー

さていよいよ「マスター オブモンスターズ」ザコキ ヤラオブザイヤーの発表で ある。どうだ、このじらし 方/ 年末の各種歌謡賞の ノリをまねしてみたわけで ある。どうせならノミネー トモンスターまで決めてし まえ/ ということで、ま ず、棍棒い一いっぽんさら

しにまーいてっ、のバーバリア ン。おつぎが盾と剣だけでドラ ゴンにも立ち向かう無謀なファ イター。このへんは、主に足が 遅いことがエントリーの決め手 だ。紅一点のセイレーンは文句 なしに攻撃に弱いから、トロー ルもファイターらと同じ理由。 ミノタウルスは弱くて成長させ にくい割にレベルアップしても ゴーゴンでたいしたことないか ら。デーモンは天使のライバル なのに、稲妻の調子が時刻効果 で悪くなると割と平気で体当た り攻撃に切り替えたりして節操 がないから。リザードマンは、 ミノタウルスと同様の理由。ゴ ーレムは敵に回すとやっかいだ ったという記憶があるので、自 分で使えるとなるとわりとホイ ホイ作ってしまうのだが、足が 遅いのでいざというときにちっ とも役に立たないから。しかも 攻撃が〕回だけなので、当たら なかったときのショックが大き い。なんだかこうなると個人的 な恨みツラミで書いているよう に見えるかもしれないが、実際 にそうなのだ。ジャイアンツも ほぼ同じ理由。ゴーレムが火炎 以外の攻撃に強いのに比べて、 何の防御力も持っていないのも 困りものだ。大事なキャラに大 回復をかけたターンに「おまえ はまだ大丈夫/ もう1ターン だけ耐えしのいでくれ!」など といっていると次のターンにい なくなったりしている。体格が いいのにカゼをひきやすいやつ という感じだ。そしてノミネー トの最後は、やはりこれを出さ ないと異議のでそうな本命モン



◆妖気たたよう魔界の戦いなのだっ!

スター、レイスの登場だ。も う、弱い、遅い、かわいくな いの3拍子そろったやつなの である。これは、まず一般的 には「マスターオブモンスタ ーズ」におけるザコキャラの 代表といえそうである。

というわけで、10人(匹)の 紹介とノミネート理由を紹介 してきたわけだが、きみの思 い描くザコキャラオブザイヤ 一は入っていたかな? もち ろん入っていなくてもこのま ま進める。

まずは、本命のレイス。だ が、こいつがけっこう曲者な のだ。とにかく安い/ これは 大きい。魔力10である。10円な ら今の社会でも消費税がつかな いのだ。いかに安いかがわかろ うというものである。こんなに 安いのだから文句はいえない。 しかもこのレイス、死の波動と いう恐ろしげな名前の攻撃を持 っている。これは魔法の一種だ が、4×2と意外に強いのであ る。成長の望みはないものの、 天使2人分より効率的なのだ。 しかも、ユニコーンや天使、ペ ガサスといった聖なる力を持っ たキャラでないと簡単にはやっ つけられない。 なかなかクセの あるキャラでザコキャラオブザ イヤーの要素十分である。あえ て難をつけるとすると人間味が ないというところだろう。やは り、あのぼそぼその姿には感情 移入はしにくい。他の候補を当 たってみよう。といっても紙数 が尽きてきた。大急ぎでいきた い。まず、バーバリアン、ファ イター、デーモン、トロールあ

■これがザコキャラ・ノミネートモンスター10だ

.................







こうやって走 っているのは仮 の姿! 本当は 足が遅い。笑う なよなーつ!



セイレーン ザコキャラオ ブザイヤーにな んかノミネート されて、迷惑ざ んすよ!



てやんでー! こちとらトロー ルだい。RPG じゃ、中堅キャ ラだぞっ!



ミノタウルス ミノタウルス ヤキニク好きだ。 特に、ミノ食べ るつす。ミノタ ベルスね、ハハ



なんでオレが ザコなんだ。そ りゃ、まあ時々 体当りはするけ どさー……



ゴーレム、何 も考えない。頭 にドロがつまっ てるかんね。い や鉄だったか?



ひえー、レベ ル2でオレだ け選ばれてやん の。確実性が欲 LLIO



ふわふわ、ぼ ほーん、ふわふ わっふわふわ、 ふわふわ。あー 疲れた。ふわ。



攻撃だって2 通りあるし、お 買い得だし。で も何かやな予感 するなー……

こんなキャラだけ集めた生産タイプがあったら、絶対に受け持ちしたくないっ! って思わせるものがあるよね。塔を取りに行けるのは、なんとデーモンだけ。守りに 入れば強そうだけどね。

たりは、先の成長が楽しみであ る、という点で没。トロールが 成長してもジャイアンツじゃな いかという声も聞こえてきそう だが、あいつはコロッサスにな るからね。コロッサスも一発屋 だが、H.P.が100もあれば文句 はないだろう(コロッサスにな らないタイプのトロールもいる が)。セイレーンもなかなか有望 だ。弱くて、しかも成長しない。 だが、これもレイスと同様の問 題を抱えている。いまいちシン キンカンがわかないのだ。ゴー レムは防御力が強いので没/ こうなると成長してもたいして 強くならないミノタウルスとり ザードマンあたりががぜん有望 になってくる。ここはやはり基 礎体力が少なくて、値段、じゃ なかった、魔力が10と、レイス と同じリザードマンこそザコキ ャラオブザイヤーの風格十分で はないか、という気がしてくる。 よって、ここにリザードマンを

輝くザコキャラオブザイヤーに

選ぶことにした。なんといって もあの虚弱体質的なスリムなボ ディーがかわいいし、味方キャ ラの近くに来ても全く気になら ないところが、ザコキャラのザ コキャラたるユエンだと思う。 やはり、これが受賞の最大のポ イントなのだな。

というわけで、今月はおしま い。リザードマンの栄冠に意議 のある人は、5月18日までにお 便りちょーだい/ じっくり検 討してみるかんね!





美しいグラフィックが 魅力の時代劇風AVG

BIT2 **203-479-4558**

媒	体	EDG
対応	機種	NSX 2/2+
VRAM		128K
セーブ機能		ディスク/PAC
価	格	8.800円

圧政に人々が苦しむ、乱れた江戸が舞台だ!

時は江戸、元禄8年のことで ある。徳川5代目将軍、綱吉に より「牛類憐れみの令」が布令さ れた。その内容は、犬や猫はも ちろんのこと、蠅や蚊などあり とあらゆる動物を、傷つけたり 殺したりした者は重い刑に処す る、というものだった。この無 謀な政策により人々は苦しめら れ、江戸からの逃亡を試みる者 が続出した。彼らの目的地は、 御老公のおかげで「生類憐れみ の令」が実施されていない土地、 水戸であった。彼らを無事に逃 すことを稼業とする「逃がし屋」 なる者たちも出現した、そんな 時代の物語である……。



1人の男か不審な連中に囲まれ







悪から人を解き放つ、藤兵衛の職業は「逃がし屋」

主人公である「逐電屋藤兵衛」 の職業は「逃がし屋」。師である 松尾芭蕉(有名な歌人、その正体 は水戸の御老公直属の隠密)に 忍術を学んでいる彼は、依頼さ れた仕事はかならず成し遂げ、 この世界では知らぬ者はいない。

事件は、藤兵衛の隠れ家に芭 蕉がやってきた日から始まった。 芭蕉によって依頼された今回の 仕事は、神隠しにあい行方不明 になった井萩屋の娘「お志津」を 探し出して、水戸に逃すこと。 藤兵衛は返事を渋っていた……。

そのとき突然、彼らのかたわ らに置かれた人形が話し始めた。 お志津をさらった一味の一員が 仕掛けた人形のようだ。刺客に 隠れ家を爆破され、怒りと事件 に対する興味を抱いた藤兵衛は 今回の依頼を受けたのだった。



◆水戸から派遣された男・佐々木 いろいろ藤兵衛に協力してくれる





○年齢、素性は不計 身なりは汚 ないが好男子の藤兵衛



◎藤兵衛の師匠・松尾芭蕉。世間では 死んだことになっていて、陰者の身

> ♪いつのまにか置かれていた人形 によって、藤兵衛の隠れ家は爆破 された。今回の敵はあなどれない



車岬面は開発中 ロシカエキ

江戸の町に起きた不可思議な事件を調査する

プレイヤーは藤兵衛となって、お志津に関する調査を始めなければならない。コマンド選択式のアドベンチャーゲームなので、よほどのことがない限り、物語は小説を読むように進んでいく。だれでも、時代劇の世界へとカンタンに溶けこんでいけるのだ。

まずは、お志津の家である井 萩屋あたりに足を運んでみると いい。彼女がさらわれた場所や、 かつて彼女に起こった事件など の情報が得られるだろう。調査 を進めていくうちに、「目明しひ よう吉」を始めとする、多くの仲 間も協力してくれるはずだ。 お志津の行方を追っていくと、 やがて第2、第3の事件に出会 うだろう。次々と行方不明にな る生娘たち、彼女たちに共通し ているものは……。また、幕府の まわりにある不隠な動きとは? 事件の真相に迫るには、推理と 努力が必要となるだろう。



7稼業は目明しだか、藤丘徹の友人

ひとり、またひとりと、生娘たちが消えていく



○お志津の父 不審な点はないようだか





にあって行方知れずとなる とり、一般女もまた、神怪し とり、一般女もまた、神怪し



むお志津、ゆりに続いて神隠しにあう
 秋乃。彼女たちはなぜ狙われたのか?

強敵続出! 藤兵衛を待ち受ける謎の一味…

ただミステリーだけの時代劇ではつまらない。血わき肉踊る激しい戦いがあってこそ、興奮できる時代劇というものだろう。藤兵衛の動きを阻止するべく登場する、数々の刺客。彼らとの戦いも、物語の魅力のひとつだ。

島原の乱の生き残りと称する 謎の男に引きいられた、4人の 刺客。「薬屋・蚤助」「傀儡師・邪 海」「猿使い・張」「邪剣士・暗月 斉」という、それぞれ特殊な攻撃 方法を会得している殺し屋たち だ。藤兵衛も腕に覚えはあると いえ、彼らとの戦いで勝利を得 るには、状況を把握して、その 場にあった策を練らなければな らないだろう。また、彼らの目 的を知ることも、事件を解決す るうえで忘れてはいけない。す べてはキミの判断力しだいだ。



○蚤助の技によって生み出された
地獄に落ちる、藤兵衛とひょう吉





● そこにいたのは、行方不明 のお志津 しかし様子が変だ



● ②突然、鬼に変身したお志津 どういうからくりなのだろう



●その正体は、薬使い・蚤助だった。 すべては、彼の薬による幻覚なのだ

待ち受ける強者たち



大剣を握った姿から判断できるように、剣の使い手である。藤兵衛とはまず、竹居という男の屋敷で、刃を交えることになるだろう……。



ゲームの冒頭で、藤兵衛の隠れ家 を爆破した張本人。人形を用いた 妖しい術を駆使するという、あな どれない相手である……。



さまざまな薬に通じている殺し屋。 相手に幻覚をあたえる攻撃を得意 とする。藤兵衛は、物語の序盤で その攻撃に苦しめられる……。



殺しのために調教した猿を従えて、 みずからは拳法によって攻撃して くる強敵。連携プレイによる戦闘 に対しては、警戒するように……。

● ・・・そしてまだ見ぬ仲間・・・

まだ見ぬ仲間を紹介しよう。物語中盤で登場する「陰陽師・瑠璃」。 霊岸島に住む呪術師である彼女は、 降霊術に通じている。その術は父・ 玄心に学んだものらしい。しかし、 その父はいまは亡き者となってい る……。彼女も藤兵衛の協力者だ。





☎03-756-2311

媒	体	
対応	機種	MSX 2+専用
VR	AM	128K
セーフ	ブ機能	ディスク
価	格	7,800円

投げる! 打つ! 走る! 守る! これぞ野球のダイゴミ



本モノのプロ野球のほうは、 一足早く4月にオープン。好調 広島を中心にエキサイティング な試合が続いているが、こうな る、ああなるといろーんなウワ サをまき散らしつつ、ファンの 気をもませていたMSX2+版 の『ファミスタ」がついに、その 全貌を現したのである、と思っ たのに……。というわけで『フ アミスタ」の最新情報をお届け したい。まず、最初にこれまで のどのファミスタもかなわない のが、審判のコール音。すっご いリアルな声で「ストライク!」 「アウト/」などのコールが気持

バッティング!

ちよく聞こえてくる。

その他は、ファミコン88年度 版の内容はきちんと押えつつ、 チーム数の増加、選手データの 新規更新……などで89年度版と いえる内容。まさに、ファン待 望の野球ゲームの登場というわ けだ/

打ちころのカー

ビッチンク!

野球はピッチャ ーだ。バッティン グは水モノだかん ね。で、ピッチン グフォームにも右、 左、上、下とそろ



っていて、球種も速球、変化球、 フォークなどの決め球の3種が用 意されている。ピッチャーにはそ れぞれスタミナが設定されていて、

1球ずつスタミナを消費していく。 先発4人、リリーフ2人の計6人 で、連続して試合をするときは、 先発型は続けて投げられないのだ。



やっぱり野球でいちばん楽しい のはバッティングだ。ピッチャー の投げたボールを打ち返すだけな のにえらく楽しい。バッターのパ ラメーターは、打率、本塁打数の 2つ。打った後はもちろん走力の



が。バットにボールが当たる位置 で当たりがよかったり悪かったり するのだが、打率によってその範 囲が広くなったり狭くなったりす る。本塁打数は、飛距離を左右す る。走力のある選手はファミコン 版より早く走りそうで楽しみだ。

キャッチング

ピッチャーが投げて、バッター が打って、だけでは野球は勝てな い。やはり勝負のカギを握るのは





守備! キャッチングには、ジャ ンピングキャッチとスライディン グキャッチがあって楽しい。送球 もワザが要求されるぞ!





パラメーターが重要になってくる





球場はドームと青空の2つ。勝 負がつくまで延長のドームと、12 回引き分け制の青空とでは戦い方 が変わってくるのだぞっ!

ふううううつ

最新情報! チームデータを入 れる部分がちょっとだけ余ったの で、隠しチームが入っている、と いうのが業界でのウワサで、いろ いろと、不思議なチームが入って いるらしい。まっ、どうやって出 すのか、とかはこれから先のお楽 しみではある。

この他の追加チームデータがデ ィスクの形で供給されるという企 画は、すでに報道済みだが、楽し みだ。例えば、日本のオールスタ ーチームなんかができると、夢の 日米対決とかね。ちょっとシブイ が、東京六大学と東都六大学の対 抗戦なんてあるといいなー、とか 思っていたりする。



SX2+版ファミスタ全18チームのご紹介なのだ!



本家のほ うが、2年 連続最下位 で、すっか り弱小チー ムになりか

わってしまったタイタンズだ が、足の早い1、2番と新外 人、それからしぶい"たほ"の 打撃で一矢報いるのだ!

連覇を狙 う本家同様 ライオネル ズと双辟の 実力。特に "おみあい"

の打力がこのチームの看板で、 しかも"おによ""こなつ"の投 手陣で、きっちりおさえる。 3番手投手を攻めたい。



抜群の投 手力の陰で 貧打を予想 されていた が、はたし てどうか。

出塁率の高い"しやうだ"を "こばや"あたりで、きっちり と返す野球をめざしたい。外 人の影がうすい球団だ。



のガイアン ツだが、や はり投打の 軸は"くわ わ"と"は

人気No. 1

り"。特に好調"はり"はコワ い存在になりそう。"まきは は""くろまて"と2枚目の看 板も健在。スキがない。



打順の若 い、いわゆ るスーパー カートリオ を"ほ"んち" あたりで返

すパターンができると、チー ム打率の割に大きな得点力が 期待できる。 "えんぼう""に ら"の老化が心配されるが。

"いけい け""ひぼさ わ‴かずし

げ"といっ た若くて、 イキのいい

選手が、打ちまくればコワイ 存在。ただ投手陣に、これとい った目玉がないのが、このチー ムの弱点。継投でかわせっ!

常勝ライ オネルズの クリンナッ プは本当に コワい存在 だ。投手陣

も"みなみお"が抜けた穴を、 "くろう""わななべ"らがき っちりうめている。リリーフ の決め手を欠く。



ミスター 2ラン、こ と"ぶらい あ"の打撃 ばかりが目 立つが、"お

おいい"のしぶい動きも見逃 せない。投手では、左の"むぎ の"が軸になる。いまひとつ、 迫力に欠けるチームだ。



"たきだ し"を軸に した投手陣 は、リーグ 有数のもの。 ただバッテ

元"ガイ

メインの〇

Bチーム。

といっても、

ィングに、いまひとつ迫力が 欠ける。機動力野球を展開す れば、なんとかなるはず。テ ルシー効果が出るか!?



"もんた" 効果で"ぶ うまん"の 振りもいつ そうよくな った、とん

でもない打撃王国。ただ、フ アミスタでは、最強の投手の 1人"さんた"の穴を埋める 投手陣に不安を残すか。



打力、投 手力ともに 決め手を欠 いたままシ ーズンに突 入1 でゲ

ームのほうも、他チームと対 等に戦うにはちょっとむずか しいものがあるか。 "にやん こ"の力投に期待!



はっきり いって最も 人気のない 球団だ。チ ーム力の向 上よりも先

に球場をきれいにしろっ!と いいたくなる。"むらちょう" の気迫あふれるピッチングに 期待するのみ!



ごぞんじ 大リーガー 混成チーム。 投打ともに、 並はずれて いる。難は

投手陣が、球速が速すぎて、 あんまり球が曲がらないこと。 もちろん、ホームラン打者が 続く打線は強力そのもの。

アンツ"が



成績は現役 時代のものだから、実質的に は、日本人のチームとしては 最強とみていい。"みすたあ" の活躍に期待したい。



野球アニ メに登場し たキャラが 大集合のこ のチーム、 各プレイヤ

一のデータは、まさに非現実 的といえそう。特に1番"はや み"の足は、内野安打でも2塁 に行けそうなくらい。



ムのキャ ラが大集合 のナムコス ターズ。フ アミコン版

ナムコゲ

初代は弱かったが、しだいに 戦力を増した。数字に表れる 戦力よりも、全体にバランス がいいチームといえそう。



- OMS X2+版で 初めて加わ ったチーム。 その名の通 り、ナムコ

の社員たちの名がずらりと並 んでいる。まっ、こんな人た ちが、ナムコのゲームを作っ ていたりするわけだのだ。

これもM SX2+版 で初登場。 "なんの"や "ゆい"しず か"といった

女のコたちが、ショートパンツ をはいて、走りまわったりして いるのは、なかなかかわいい。 ファンがふえそうなチームだ。

ファミコンド

チームエディ ットも「ファミ スタ』の楽しみ のひとつ。作っ たチームどうし を戦わせること はできないが、 自分の作ったチ ームが、活躍す るのを見るのが うれしいのだ。

遊び方にも4モード! その人なりのファミスタなのよ

ペナントレースモード



いいチームをたたけ としお!

MSX2+版で 初めての6球団、 130試合モード。も ちろん、途中経過 はディスクにセー ブしておける。長 い闘いだけに、優 勝のよろこびはひ

勝ち抜きモード



1回も負けられ ない、勝ち抜きモ ード。コンピュー 夕相手にやってい ると、へたになる というウワサもあ るが、1人でも遊 べるのはやはりう れしい。

VSE-K

『ファミスタ』の最 大の楽しみはやはり、 人間どうしでプレイす るVSモード。読みと 気迫がモノをいう世界 で、まさに本当の野球 と変わらない興奮だ!

ウォッチモード

もの思いに沈みたい ときにはウォッチモー ドだ。つまらないこと にくよくよしていると きに、元気に走り回る 選手を見ていると、つ られて元気になるのだ。

かわいく楽しいパステルカラーシュ 5月21日発売予定

媒	体	
対応機	種	M5X 2/2+
VRA	М	128K
セーブ機	能	
価	格	6.800円

ブームは即作同様で

「ファンタジーゾーン」といえ ば、だれもが知っているといっ てもいいぐらい有名なシューテ ィングゲームだ。その続編にな るのが、この「ファンタジーゾー ン川」だ。

ゲームは前作同様に、横スク ロールのシューティング。背景 も色あざやかで、ファンタジッ クなイメージがただよった世界 が舞台になる。ただし、ラウン ド構成はちょっとかわっている。 1つのラウンドは複数の面から なっていて、敵基地を破壊する と現れるワープゾーンを使って、 各面をいったりきたりするのだ。 基地をすべて破壊しつくすと、 赤いワープゾーンにひそむボス キャラと戦えるようになる。そ



○パステルカラーの背景がキレイ。 こんな世界が舞台となるのだ

こで、ボスを倒せばステージが 終了する。

敵キャラは、倒すとお金にか わるので残さず取ろう。敵の基 地もワープゾーンかお金にかわ るのでしっかり取ること。自機 であるオパオパをパワーアップ するときに、お金がたっぷり必 要になるからね。



◆基地から出てくる敵や、編隊を組ん
◆撃った瞬間にお金にかわる。ほらね コインにかわったでしょ



型アイテムも加わって強力!!

たまごに羽のはえたような形 の主人公オパオパ。お世辞にも 強そうには見えない。そこで登 場するのがパワーアップのため のアイテムたちだ。

基本的に、アイテムは「SHO P(ショップ)」に入ると買うこ とができる。ただ、場所によっ て売っているものがちがうので、 1か所ですべてのアイテムが手 に入るわけじゃない。各ショッ プになにが売っているかメモっ ておくのもいいかも。

ショップに入って買い物が終 わると、装備の選択画面になる。 今買ったアイテムを装着してお くか、あとにとっておくかを決 めるわけだ。先にも書いたよう に、各ショップで売っているも のがちがうので、便利なアイテ



ムは保存しておくというのもひ とつの手だ。

アイテムもエンジンやボム、 ビームなど、前作同様に便利な ものがそろっているが、今回か ら増えたアイテムもいくつかあ る。とくに、「ヨウェイショット」 はかなり使える。アイテムをつ けるのも、ゲームの楽しみのう ち。ぜひ欲しい/







☆オハオハの装備を決める 買っ たって装備しなくてもいいんだよ

ほかにもあるけど アイテムを一部紹介

ノーマルエンジン ちょっと速すぎる 感じのエンジン。 でもお買い得

ピッグショット 通常ショットが強 BIG SHOT STORE まあまあ便利 力になったもの。

エクストラシップ オパオパが 1 機増 える。少なくとも 支流で Schip Romon 1機は買おう

3ウェイショット Hele 3 3方向に撃てる強 STAN ファック チェラな武器だ 力なショット。お

3TG の破壊刀。 ZE 3000 のツインもある



ビッグボム 通常のボムの2倍 の破壊力。 2連発

ラウンドの構成が ちょっと複雑だから

ラウンド マップめしくみと攻略

右のマップを 見てもらえれば ラウンド内の面 のつながりはわ

かると思う。敵の基地を破壊する とワープゾーンが現れ、そこに入 ればマップ上に矢印でさされたあ たりへ移動するというわけ。

右のマップはラウンド1の場合 で、ほかのラウンドも3面とはか ぎらない。面が増えるとワープの しくみが複雑になるのでマッピン グとはいかないまでも、

なにかし らメモしておかないと道に迷って しまうぞ。

ラウンド1の場合、全部で15あ る基地を破壊し、ラウンド1Cの 赤いワープゾーンに入ってボスを 倒せばクリア。まずはラウンド1 Bのショップに行ってアイテムを 少しでも買っておけば展開が楽に なる。とくにオパオパは最初おそ いので、ウイングやエンジンなど のアイテムを買っておくと戦況が ずいぶんよくなる。

ラウンド1のボスは、飛んでく る木をよけて画面右のほうまで行 き、ボムで攻撃しつづければなん てことはないはず。



⊕ホスの面に来た 画面右から木か いっぱい飛んできた一





●飛びかう木をくぐりぬけて、画面 の右へとつき進むのだ





25800

は

○ホスの左上に位置し、ビシバ 撃ちまくっていれば……



●あっという間にお金がた さん。かき集めなくちゃ

ここまでで終わりと思ったら大 まちがい。このゲームはまだまだ 続く。しかもゲームの難易度は上 がってくる。でも楽しさも正比例 して上がっていくのでご安心を。 こに先のラウンドをいくつか紹 介しておくので参考までに。あと は自力でがんばれく



◎敵キャラが電車のように てかわいい 水晶もキレイ

よっと先のうウンドはもっと楽しくてムスイ!

るま落としょ 顔は撃ってもムダ



○これはラウンド2。 たいなのが基地だ。黄色いキャラが編 隊を組んでむかって来た



○ラウンド3のボス。四角に目があ るだけだが、けっこうしぶとい



●火柱が立ちならぶラウンド4。ドラ 焼きみたいなのが敵の基地



○ 介の舞い上かるかっこいい面 ラウン ド4あたりの難しさはふつうじゃない



いままでの戦い

悪の魔術師ニカデモスを倒すことがファンタジーシリーズの最終目的だ。1作目のジェルノアの章では賢者フィルモンの残したスクロール(巻物)をたよりにニカデモスを倒すべく戦ったのだが、ニカデモスを追い詰めたかに思えたところで逃げ切られてしまった。そして、2作目のフェロンラの章でも同じようにかわされてしまったのである。



モスは逃がした 1は倒せてもニカ | 戦闘シーン サ

3作目ではついにニカデモス と対決できるらしい。ついにあ の鬱憤が晴らせるのだ。

さっそくスカンドール島へ向 かおう。

キャラクタは根気で作ろう



○このパラメータの種類を見よ

『ファンタジー』や『ファンタジーII』ですでに成長したパーティのいるプレイヤーは、パーティをスカンドール島へ送るところからはじまる。それ以外の多くのプレイヤーは『ファンタジーIII』からはじめるので、最初の作業はキャラ作りだ。

ファンタジーシリーズでは、

キャラクタ作りにかかわる15種族

TE	人間。よくい えば、万能。 悪くいえば、 目立たない	N.	ピクシー。身 長60センチ位 の妖精。すば しっこい	汽	コボルド。背 は低くコブだ らけ。こいつ もタフだ
A. C.	ドワーフ。頭 よりも、力で 勝負。体育系 なのだ	N	スプライト。 チャーミング な妖精なのに 盗賊向き	Ą	オーク。すば やく、体格、 攻撃力もある が、醜い
赍	エルフ。強く は、ないけど 魅力的。長寿 で魔術師向き	S. E	オウガー。デ カイ、醜い、 強い、タフの 4点セット	A.	ゴブリン。息 がとても臭い ので嫌われ者。 しかも醜い
灣	ハーフリン。 知性、精神力 もあり、けっ こうタフです	渙	ノール。犬み たいな顔だけ ど強い。ただ 頭がいまいち	戀	トカゲ人間。 頭は悪いが強 い。水泳が得 意だ
學	ノーム。濃い 霧ではない。 けっこう機敏 です	獨	トロール。丈 夫で長持ち。 頭のなかも現 状維持	雾	ミノタウロス。 非常に強い牛 と人間のあい のこ

キャラを作るのではなく、推薦されたキャラを選んでパーティのメンバーを集める。気に入ったキャラを推薦してくれるまでねばって(といってもキャラの能力は22種類もあるパラメータの

具合で決まるので、かんたんには見分けられないけど)気に入ったキャラでパーティを組みたいところだ。結局、どのゲームでもキャラ作りは根気が大事だということです。

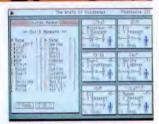
町から出かけて町にもどる

スカンドール島には15の町があり、武器調達所(アーマリー)以外はどこも同じになっている。町には、ギルド、休憩所、アーマリーなど、いくつものセクションがある。

まず重要なのはギルド。ここ でパーティを組むのだが、ここ の仕組みがおもしろい。スカン ドール島のどの町にいる(ファン タジーシリーズでは町にいると きしかゲームセーブできないの で、キャラはいつでもどこかの 町にいることになっている)キャ ラでも呼び出してパーティに入 れられるのだ。たとえば、ダン ジョン攻略のときは魔法使いと 盗賊をメインにしたり、荒野で バシバシ戦うときはファイター をメインにするなど、何をする のかによって自由にパーティの メンバーを変えられる。

ギルドではパーティの編成だけでなく、キャラのレベルを上げたり、魔法を習ったりもできる。そういうときには経験値だけでなく、お金も必要になる。

休憩所はなんとタダ。戦い疲れたらここに入ろう。ヒットポイントやマジックポイント、ある程度のキズまで治るのだ。しかも、マジックポイントは、増えることもある。町の外にある休憩所は有料で、税金まで取られる。できるだけ町で休もう。







アーマリーには、武器以外に スクロールも売っているのだ。 これを買うと旅の最初の目的が 明らかになるから、まずこれを 買うことを忘れずに。

準備が整ったら町を出よう。

でボーステック CS.S.I.

なじみやすい戦闘シ

町から一歩でも外へ出ると、 そこはモンスターがうろうろし ている無法地帯だ。モンスター とばったり遭遇すると、戦闘シ ーンに突入する。

戦闘シーンは複雑だ。まず、 戦うのか、脅したり降参したり する交渉をするのかを決める。 戦いを選ぶかモンスターとの交 渉が決裂したら、連続写真のよ うな戦闘がはじまる。戦闘中に キャラの腕がもげたり足が飛ん だりと、かなり痛々しい。

ダメージを受けてばかりでは 悔しいので、反撃に移る。攻撃 は、各キャラのモンスターとの 距離を調節することからはじま る。距離は前列、定位置、後列 の3とおりで、モンスターに近

●キラー・ビーが襲ってきた! りあえず戦うことにしよう



いほうが攻撃が加えやすく後ろ にいるほどモンスターからの攻 撃を受けづらい。ふつうは定位 置。キャラの整列といっしょに 攻撃方法を指定する。力で攻撃 する方法は与とおりあるので、 モンスターの種類やキャラの職 業から的確な攻撃方法を考える。 魔法で攻撃したり、弓を射るこ ともある。パーティ全員の攻撃

●各キャラそれぞれ攻撃法が違う のでいろいろ試してみるといい



方法が決まると、リアルタイム でモンスターとの戦闘がくりひ

ろげられ、ふた たび交渉シーン へもどる。これ は交渉が成立す るか、モンスタ ーかパーティの どちらかが全滅 〇あ~あ。首が するまで続く。



もげちゃった

♥バシッ! キラー・ビーを攻撃 した。ニクキュウは足にダメージ



●戦闘後、お金と経験値がパーラ ィに与えられた。これは町に入る ときにキャラに配分するのだ

постировно страновно продости в предости в п

これが、序盤の舞台のスカン ドール島のマップだ。はじめは マップ中央にあるペンドラゴン の町にいる。レベルが上がるま

では町のまわりをちょこまか歩 くくらいにしておこう。遠出を すると二度と帰れないかもしれ ないのだ。



もうおなじみのダンジョン。 ファンタジーシリーズはオート マッピングなので、たいへん楽 だ。ダンジョンでは、スクロー ルなどの重要アイテムが手に入 るが、モンスターも強くなって いる。一度に攻略するのではな く何回かに分けて進もう。秘密 のドアや、通路もあるぞ。



○前作同様のオートマッピング 先の見えなさが雰囲気につながる

だれしもはじめのうちは目的 などわからないままスカンドー ル島を旅している。目的は、町 で売っていたりダンジョンで手 に入ったりするスクロールを読 んだり、ダンジョンなどで出会 った人との会話からだんだんと 見えてくる。町の神託所(ミステ ィック)のおばさんのことばもち ゃんと聞く。そうこうしている うちに、ニカデモスに関する情 報も入ってくるだろう。こまめ にメモを取り、新しい情報とい ままでに集めた情報のつながり を推理しないと、謎の壁はする しも低くならない。ひとつひと つ壁をクリアしていかないと、 いつのまにか壁の数が増えだし、 行き詰まってしまうかも。

最後に、「ファンタジーIII」は



○このスクロールに書いてあるこ とをひとつずつこなしていこう

いままでのファンタジーよりも ずっと操作しやすくなったこと を伝えておこう。いままではほ とんどの操作をキーボードのテ ンキー部分で行っていたのだが、 「ファンタジーIII」では、ジョイ スティックでプレイできるよう になった。ギルドや銀行に行く ときはアイコンで、魔法をかけ るときは表示される呪文リスト から選べばいいのだ。



ハル研究所

203-252-5561

媒体	200
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

助けを 求めている/

主人公のマーシーこと田代ま さしが眠っていると、夢の中に 妖精が現れて、おとぎの国のフ ェアリーランドのお姫様たちを 救ってくれというのだ。詳しく 聞いてみると、突然永い眠りか ら覚めたウルトラマージョが、 白雪姫やシンデレラのお城を配 下の魔女を使って奪い、お姫様



人公田代まさし

●ヨーヨーで姫 を救出に向かう たちを哀れにも絵の中に閉じこ めてしまったのだという。そこ で、マーシーにお姫様たちを救 い出してほしいと頼みにきたと いうのだ。さらに、このままの 状態がつづくと、フェアリーラ ンドもさることながら絵本を読 む世界中の子供たちに悪の心を はびこらせることになるかもし れないという。マーシーはその ことを聞いて、フェアリーラン ドへ向かう決心をした。

ウルトラマージョとはいった

どのおとぎの国から始めること

もできるマルチスタート方式。

ただし、選択するステージの順



♪かわいい妖精が眠っている間 に助けを求めにやってきたんだ

いどんな悪いヤツなのだ。か わいいお姫様がそんなに憎い のか。お姫様を早く救い出し、 正体をあばいて、こらしめて、 子供たちの世界を守ってやら なくては/

一方代間









ジョから救ってよ ョがいじめるの!

-アップをめざせ/

ゲームは4人のお姫様のおと ぎの国の4ステージと、そのあ とにウルトラマージョのステー ジがつづく構成だ。スタートは、









ってくる。先へ進むのが異常に きびしかったり、同じところを ぐるぐる回らされて、ドロ沼状 態に陥ることもある。

さて、その苦難の冒険の手助 けとなるのがマジカルヨーヨー。 途中に出てくるアイテムを拾い ながら、パワーアップをめざそ う。最大6発まで一度に飛ばせ るのだ。また、情報をくれる人



に出会うこともしばしば。さら に、おとぎの国をクリアすると スーパーアイテム(武器)も手に 入るのだ。気をひきしめて進め、 進め/

エックしながら 進もう



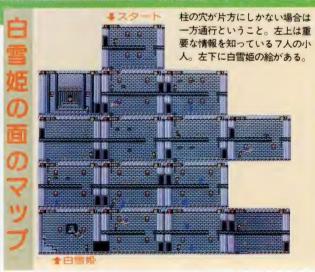
petadatalphalas

上でもすこし書いたけど、途 中の展開によっては、どうどう めぐりを余儀なくされる場合が ある。ジャンプに失敗して谷に 落ちたときなど、特に危険だ。 ステージの構成やマップを意識 して進まないと必ず後悔するこ とになる。もちろんお城も迷い がちだ。一方通行などがあるの で、チェックしながら進もう。



ラストのポス

いいウルトラ



104

●親指姫ちゃ んはいったい

どこにいるの



ゆかいなキャラクタの

『天九牌』というゲーム名から、 編集部のだれもがマージャンソ フトを想像していた。しかし、 いざゲームが届いてみると、中 国に昔からある、いかにも賭博 賭博したテーブルゲームだった。 天九牌のルールなどは右のカコ ミにまかせ、「天九牌」をプレイ してみるとしよう。



●サバイバル編。敵を全員一文無 しにするまで戦いつづけるハード なモード。攻撃的な人向けです



○勝ち抜き大会編。トップをとる とつぎのテーブルへ進める。いろ いろなキャラクタがウリだ



●恭喜発財編。4人まで参加でき るマルチプレイモード。マジでお 金を賭けないように!

天九牌のルールをかんたんに説明し よう。役を覚えるのはちょっとタイへ ンだけど、かならずヤミツキになる。

ペンタゴンにいる友人から渡された、 編集部で極秘裏に開かれていたらしい 賭博の現場写真をもとに説明していく。

·······Mファン編集部より極秘実況中継·······

子か聞ける

4人のプレイヤーが卓を囲むように座る。 32個の牌を裏返してかきまぜ、半分に分け、 片方を写真中央のように積む。親の前に積 まれた4枚の牌が東、反時計まわりに南、 西、北と各4枚ずつの牌に呼び名がつく。 「テー南」とかいって賭けるわけ。で、親を 決め勝負開始(親はマージャン同様の持ち まわり制)。親は東の牌に持ち金をすべて賭 ける。ついで、子(親以外の3人)が右の4 とおりの方法で持ち金を張っていく。



○右上のまっぱーが親。子は左上から あっちゃん、編集部F、ホテル王。子 は全員自分のところにテーを張った

各自、自分の賭けた牌を役になるようにな

らべかえる。役にならないときは2つの牌

の数を足して 1 ケタ目が大きくなるように

する。強い役のほうを下、残りを上にして

精算する

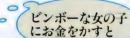
親の牌に自分の牌が勝つと 思ったところに賭ける張り 方。親以外の牌で、まだだれもテーをして いないところに張れる。勝てば張ったぶん 親からもらえる。もっともふつうの張り方。

自分以外の子が張った場所 が親に負けると思ったとき にその子の張った金の後ろに賭ける張り方 賭ける金額はテーで張られた金額内であれ ばいくらでもよい。親がその子に勝った場 合、精算は親よりもチャンで張った子に早 く支払われる(5テーしてあるところに3 チャンして、あたった場合、チャンした子 が3取り、親は2しか取れない)。

自分以外の子が張った場所 が負けると思ったとき、そ の子が張った掛け金を場から取りあげる強 引な張り方。勝てば取りあげた全額がもら え、負ければ全額支払わされる。

自分の友達とかが親をやる とき、親の牌にお金を張っ て親の味方をする張り方(親の破産をふせ ぐ)。ただし、この張り方は実戦のみのルール で『天九牌』のゲームでは採用されていない。

4つあるプレイモードのうち、 女の子が出てくる「桃源郷編」に 挑戦した。5人の女の子から3 人を選んでスタート。勝負に負 けて一文無しになった女の子に お金を貸してあげると、金額に 応じて服を脱ぐという仕組みだ。 ただし、女の子によって脱ぎ方 が違う。そのへんであせって勝 負に出ると負けたりする。この へん、いかにも賭博してる。





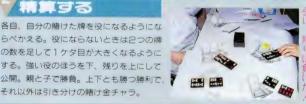




勝負▶親VS.子

それ以外は引き分けの賭け金チャラ。

勝敗の判定がすんだら精算となる。これで 親の表が終了し、つぎは裏の回に突入。表 と裏で1局終了で親が代わり、親が反時計 まわり(マージャンと同じ)に2まわりして 終局となる。その頃には貧富の差が出てア ツくなったりしているのである。





(Cスタジオパンサー

発売中

菊奈ちゃんを探せ! アタルトチックは



ADVENTURE





地球の全男性あこがれの地 禁断(男)の女子寮に潜入!

とっても行動的な主人公であ るキミの職業は「なんでも屋」。 やれると思った依頼なら、どん な内容だって受けてしまうのだ。

そんなキミのもとに、一通の 手紙が届いた。差出人は、殿山 秀夫という大学生。その内容は、 彼の恋人である「後藤菊奈」が変 わってしまった、彼女に何があ ったか調査して欲しい、とのこ と。封筒の中には、現金10万円 も同封されていた。行動派のキ ミとしては、やるっきゃない。

といったわけで、菊奈の通う 学校「白薔薇女子短期大学」や、 彼女の住まう女子寮に潜入して、 極秘に調査を進めていくのだ/





◆女子寮そばの電柱に、掃除夫募 集の張紙が。こいつはラッキー!

スケベなだけじゃないもん♡ ストーリーだって楽しませます

さて、禁断の女子寮に潜入し たら、あとはエッチのしまくり でい、と思ったら大まちがいだ。 女子寮に住んでいる女のコた ちは、どいつもこいつも超カワ イイ。しかし、調査を進めて いくにつれて、彼女たちは超



◎依頼人にもらった菊奈の写真。 うぶな表情が、なかなかグッド

どうやら、この女子寮には秘 密が隠されているらしい。下心 だけじゃ事件は解決しないのだ。 しっかりしたストーリーと謎に、 推理力で挑戦する必要があるぞ。



●長い調査のすえ、やっと菊奈に出会ったが この変わりようはいったい……。その原因は

ちのよい女子大生がてんこもり!

「白薔薇女子短期大学」は、有名 なお嬢さま学校。その女子寮とい えば、男ならば想像しただけでも 興奮がおさまらないだろう。キミ はこの建物に掃除夫として潜入し、 後藤菊奈の調査を進めていくのだ。



優等生っぱい女の 想像すると、興・奮



○筋金いりのお嬢さま 男としては、 1度でいいからお相手して欲しいネ

3階建ての女子寮には、育ちの よい女子大生が、たくさん住んで いる。彼女たちの部屋や、トイレ、 お風呂場など、あらゆるところを 調査。あれあれ、あるフロアには 「開かずの部屋」が存在する……。



してしまう ベットより畳ですよ









初夏号をさりげなくアタック!

1 Sfan

発売中 コンパイル

2082-263-6165

ディスクステーション初夏号の真ゴルベのパロディ版こと『スーパーコックス』は、コンパイルならではの愉快な味つけで、原作以上においしく仕上がった。今回は特別にそのほんの入口部分をアタックしてみようと思う。

0	媒 体	MSX-Audio
	対応機種	MSX 2/2+
	VRAM	128K
	セーブ機能	ディスク
	価 格	4.800円

『スーパーコックス』のイントロをアタック!

このゲームは「真・魔王ゴルベリアス」のパロディ版として制作されている。シナリオを書き換えて、キャラクタやマップなどを魔法にかけて大きく変身させたのだ。パロディ版のいいところは肩をはらずにプレイできるということ。この「スーパーコックス」もなんとなく余裕で遊べるところが楽しい。しかもほかに3枚のディスクがついて4枚組のお得企画なのだ。

さて内容のほうは、主人公ケレシスが美しいリーナと結婚するため、つらいつらい修行へ出かけて無事戻ってくる、というRPGもの。洋風料理屋で働いていたケレシスは、ふとしたことから料理長の一人娘リーナと恋に落ちてしまう。20才になるまでによい腕前に成長していたので、愛するリーナと独立して店を持ちたいと願っていた。が、世間はそんなに甘くない。料理長は、2人に結婚を許してほしいのなら、ケレシス1人でキッチンランドへ修行に行くことを

条件とした。聞くところによる と、キッチンランドとは恐ろし く、途中で狂い死にした人が何 人もいるという。

最初に持っている武器はフライパンだけ。さきざきで塩コショーや包丁などを手に入れていく。キッチンランドは全部で5つのパートに分かれていて、入口、洋食の国、和食の国、中華の国、お菓子の国の構成になっている。エンディングは3つ。ケレシスの店がレストラン、小料理屋、中華料理屋になっていて、それぞれハッピーエンドだ。つらい修行は早くすませて、リーナとお店を持ちたい/

というわけで、今回はほんの 入口のところのマップを紹介し ようと思う。真ゴルベと同じよ うにウロウロ歩きまわって敵を 倒し、隠れたドアを探してアイ テムや情報を手に入れ、横スク ロールの面の最後のボスを倒す のが基本だ。右のマップではそ のドアの位置をチェック。左上 の旗が横スクロール面の入口だ。



map マッフその2

ボスに向かって進む 横スクロール面。も のすごく長い台所。水や電 球などが攻撃してくる。



そのほかに、おまけもどっちゃりあるのだ

初夏号は上で紹介した「スーパーコックス」のディスクのほかに、各ソフトハウスのデモのディスクもついてくる。まず、BIT²

の『秘録 首斬り館』のデモで 1 枚、ボーステックの『ファンタジ ーIII』のデモとハミングバードソ フトの『ラプラスの魔』のデモで 1枚、最後にアートギャラリー特集と読者投稿第2弾で1枚、合計で4枚のディスクステーションだ。このままでいくと秋号は5枚組になったりするかもしれない。そんなことを考えつつ、また来月/





-見たいゲーム・買いたいゲーム・よかったゲーム



連載第2回目の今回も、先月にひきつづき毎月のアンケート調査からデータをみてみよう。4月号の集計から、どんなゲームが注目されているかを探ってみた。

まず、特集してほしいゲームのデータだが、1位はダントツで『信長の野望〈戦国群雄伝〉」(以下信長・戦と略す)である。 2位以下はダンゴ状態で、あまり差はない。1位と2位の差が20%近くなのに対して2位と10位の差はわずか3%である。こうしてみるともはや『信長・戦」は別格的存在だ。

だが、購入意向ゲームと見比べると、「信長・戦」は同じ1位は1位なのだが、特集してほしいゲームの結果ほど猛威をふるっていない。2位との差はわずか4%。特集希望と購入意向のグラフを見比べると、かならずしも同じゲームが同様に並んで

いないことがわかる。結果は一致していないということだ。特集希望で2位の「ディガンの魔石」や4位の「ミッドガルツ」が購入意向でベストテン圏外だし、特集希望の圏外の「魂斗羅」や「ディスクパック」が購入意向でそれぞれ4位と7位に入っている。これがどういった傾向を示しているか考えてみよう。

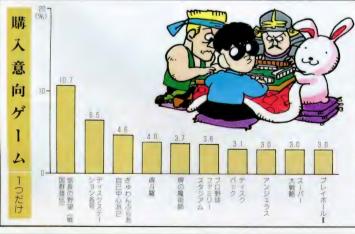
特集希望で上位の「ディガンの 魔石」や「ミッドガルツ」は、続編 やシリーズものではない、いわ ば内容やシステムに予測のつか ない初めてのものだ。それに変 わってランクインした「魂斗羅」 はアーケード版の移植、「ディス クパック」はすでに発売になって いるゲームのおいしい部分を集 めたものと、なんとなく中身の 予測がつくものだ。ようするに 特集希望に名をつらねているの はどんな内容か知りたい、どん なものか興味があるゲームとい ったところだろう。購入意向の ほうはそう考えると、続編やシ

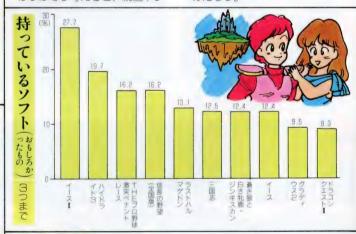
リーズものや、ある程度内容のわかる安心ゲームが多い。これは、特集希望では10位だが購入意向では2位の『ディスクステーション』にも同じことがいえるだろう。まあ、特集希望、購入意向ともにランクインしたものが大人気ゲームということかな。

おもしろかったソフトのデータに目をむけてみよう。ここでのベストテンは、やはり長く遊べるゲームが多いようだ。短時間で終わってしまうものは、損した気分だし、すぐあきるような内容もよくない。

さて、ここで視点を変えてみよう。このベストテンの10本中 日本までが続編、もしくはシリーズものの点に注目すると、「イース」は I、IIとも入っている。さすが根強い人気をもったゲームである。人気があれば続編が作られ、続編は前作をさらにおもしろく改良するわけだから、より一層楽しめるということなのだろう。







次 さて、今回注目したゲームたち、みんなもいずれ手に 入れて遊んだりするわけだけど、次回はゲームを手にいれようとするとき、みんなはどうやっているのかということを取りあげてみ

たい。高いゲームを考えもなしに買うとは思えないし、どんなふうにいったいどこに気を配ってゲームを手に入れているのか、という点を探ってみたい、アンケートは78ページの読者アンケートで実施している。興味のある人はのぞいてみよう。結果は8月号で。

発売中のソフトを再チェック!

ON SALE

期間/3月15日から4月14日まで

期間中に発売されたソフト

4月からソフトにも消費税がかかってしまった。ショップでは売れ行きも停滞きみ。でもおもしろいソフトは買わないわけにはいかないよね!

注意// 記号が変わりました。

無印はMSX2/2+のソフトです。●はMSX2+専用、●はMSX・MSX2/2+のソフトです。 ●はMSX2か2+、●はMSXかMSX2かで機能が切り換わります。 ■はMSX-MUSIC対応です。

CIE

18日 ①ディスクパック(D)/パナソフトセンター/2,980円 ▶

楽しい企画がぎっしりディスクにつまったディスクマガジンなのだ。 T&E特集ということで、「レイドック2」のパロディ版「あーぱーみゃあどっく」が楽しい。



21日 マラヤの秘宝(日)/ポニーキャニオン/5,800円

伝説の秘宝を求めて探検をくりひろ げるアクションアドベンチャー。山 地やジャングル、川など、全日ステ ージをクリアするにはそれなりのテ クニックも要求されるぞ



熱血柔道(P)/ポニーキャニオン/6.800円

パソコンゲームにはめずらしい本格 柔道ゲームだ。道場の入門からはじまり、最後はオリンピックまで。技 の数も豊富で、技をかけあうタイミ ングが勝負。めさせ柔道世界一人



24 時空の花嫁(D)/工画堂スタジオ/7,800円 D

恋人が、謎の男に16世紀へタイムマシンでつれさられた。 犯人は誰なのか? キミも過去へとタイムトリップ/

28日 パックマニア(□)/ナムコ/6,800円 ▶

なつかしい『パックマン』の3D版。ひたすら口をパクパクする主人公も敵もぜーんぶかわいいアクションゲーム。

41

6日 ^{天九牌(D)}/スタジオパンサー/6,800円

ドミノみたいな天九牌を使ってちょっとしたバクチのまね ごと。大人も子供も、みんなで楽しめるゲームだ。

8 → ディスクステーション4号(D)/コンパイル/1,980円 D.おなじみDSの4号目。新顔のソフトハウスも参加してより楽しい。なつかしい「EGGY」なんてゲームも……。

10日 モンモンスター(R)/ホット・ビィ/6,800円 ☑ いつもは怪物役のフランケンが正義の使者となって、悪の怪物メガルドと戦うキレイな画面のアクションゲーム。

11日 はっちゃけあやよさん(D)/ハード/3,800円 とってもエッチな鑑賞用ソフト。といっ ても、ただグラフィックが表示されるだ

ても、ただグラフィックが表示されるだけでなく、ストーリーも用意され、アニメーション処理もたっぷり。



13日 釣りキチ三平 釣り仙人編(R)/ビクター音楽産業/8,200円 漫画でおなじみ、釣りキチ三平のゲームシリーズ第2弾 今回は釣り仙人に挑戦。バシバシ大物を釣り上げろ/

14 P 幽霊君(P)/システムサコム/6,800円

発売がおくれてしまし、作っと登場のコミカルアクション。主人公の幽霊君をあやつり、後ろ向きに体当たりする必殺技「バックアタック」を駆使し、えんま様めざし、地獄をつき進め/



ソフトなんでもベスト 10

ソフトなんでもベスト10と名づけた以上、いろんなベスト10をやっていかなければならない。 J&P渋谷店の売り上げベスト10はいつもどおりの連載だけど、ほかにもかわったベスト10をやっていかないと。というわけで、今回はうちわネタでもうしわけないけど、編集部員に聞いて集計したMS Xのソフトベスト10を出してみた。それぞれに自分の好きなゲームをならべているので票はわれたけど、いろんなソフトを見ている連中のおすす

めソフトだ。MSXソフトの強者がそろっているはず。むかしのゲームも顔を出しているので、新作ばかりじゃなくたまにはこんなソフトで遊んでみては?『ピンポン』が2位なのはMSX・FANならでは。

こんなベスト10を集計してほ しいなんてリクエストがあった らハガキで送ってね。ユニーク なアイデアを待ってます。あて 先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編 集部 ベスト10係まで。

編集部が選んだ おすすめベスト10

Par -	
順位	ソフト名
1	THEプロ野球激突ペナントレース
2	コナミのピンポン
33	グラディウス・
	テトリス
5	ゼビウス ファードラウト伝説
5	ウルティマⅣ
7	クリムゾン
7	マスター・オブ・モンスターズ
7	ディスクパック
7	ザナドゥ

○どのソフトも僅差の順位。新旧入りみだれたベスト10となった。コナミは強い。(編集部内調べ)

J&P渋谷店 売り上げベスト10

順位	前回順位	ソフト名
1	1	ディスクステーション春号
2	3	スーパー大戦略
	2	ゼビウス ファードラウト伝説
4		リターン・オブ・イシター
5		パックマニア
6	_	時空の花嫁
7	6	ウィザードリィ
8	7	POWERFULまあじゃん2
9	8	テトリス
10		三国志

○DS強し。イシターの4位は健 闘。少しずつ顔ぶれもかわってき たようだ。(4月15日調べ)

協力:サトームセン1号店、J&P供店店、J&P写用店、LAOX試蔵小田店

ナーの個外で紹介しただけの『個長の野 戦國群雄伝』が特集希望1位、個人原向 1 位とものすごわ人気ぶり。先月「画面がな

ても~」で紹介したけれど、今月はスペシ ャル企画としてふたたびPC88版で紹介。期 待の『蓋ベナ2』も少し姿を見した。またま た、アンケートが楽しみ、素しみ……ムフ。

※画面はすべて開発中のものです。

突ペナントレース2

■コナミ■☎03-264-5678■7月発売予定

欄外コーナー「お話だけでも いいですか?」であとを追いつ づけていた「激ペナ2」がついに 姿を現した。

本誌のコーナー「ゲーム十字 軍」内ではちょうど激ペナ大会 がもり上がっているなか、コナ ミからついに 「激ペナ2」の情報 がとどいた。下の貴重な写真を 見てほしい。なんて書いても画 面は従来の「激ペナ」とほとんど 変わらない。「激ペナ2」は見た 日じゃなく中身で勝負というし

来の「激ペナ」と同じ。1人プレ イ、2人対戦プレイ、ペナント レースモード、ウォッチモード、 チームエディットと楽しさは変

ろもの。2になって変わったあ たりなどを中心に、そのスゴさ を紹介しよう。 ●基本的には従来どおり ゲームの基本的な部分は、従

『激ペナ」の欠点として、1部 から指摘を受けていたのが、打 球が飛んだりしたときの画面切 り換え。画面が真っ暗になって しまうあたりだ。守備側として も打球の方向が読みにくいし、

●ニューデータで新しい楽しさ

あらかじめ用意されているチ

ームデータも一新。しかも、ペ

ナントレース中はデータが更新

され、選手が成長するのだ。

●真っ暗な画面はもうない/

わらない。

媒体	
対応機種	M5X 2/2+
VRAM	128K
価 格	未定
ジャンル	野球

熱戦をくりひろげている最中に はちょっと冷めてしまう一瞬で もあった。ところが、2になっ て大きく変わった部分というの がこのへんなのだ。打球が飛ぶ と、あっというまに画面が変わ り、そのまま打球とともに画面 がスルスルーっとスクロールし ていくというわけ。それも、2+ じゃなくMSX2で実現してい るあたり、さすがコナミさんと いう感じ。やっぱり、夏の「激ペ ナ2」には期待/



ータも新しいものが入っているそうだ。MSX2で斜めスクロ ールもしてくれるし、いうことなしの野球ゲームになりそう



○一見、というよりは画面の構成自体は激ペナ」と変わっていないよう だ。ただ、ボールが飛んだときにはスクロールのお楽しみが……

お話だけでも いいですか?

〈クリムゾンの続編が登場〉スキャップラストからの新作情報。以前発売になって大好評だったRPG『クリムゾン』の続編が移植され ることになった。PC88版でもなかなか好評のゲームなので、期待の1本となることうけあい。やっと予定が決まったばかりなので、 発売はもう少し先になる。こういうソフトにははやく出てきてほしいよね/

マイト・アンド・マジック2

■スタークラフト■☎03-988-2988■5月上旬発売予定

媒体	200
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価 格	9.800円
ジャンル	ロールプレイング

本格派RPGの貫禄を見せつける

「マイト・アンド・マジック」といえば本格派のRPG。ただ、その難易度の高さからクリアがすごく難しく、マニア向けといった感じのゲームだった。今度は、難易度も少し下げ、グラフィックもさらにキレイに、飽きさせないような工夫も加えて、続編「マイト・アンド・マジック2」が登場。

ゲームのほうはパーティ形式 のRPGであることには変わり なし。パーティは6人のキャラ クタと日当で雇うことのできる ハイアリング2人の最大8人。 最終目的は、前作同様、やっぱ りわからない。冒険の旅を続け るうちに出てくる小さな目的から少しずつ達成していくと徐々にわかるというしくみ。『マイト・アンド〜』といえば、その世界の広さが有名なところだが、今回も16×16画面のマップ、約60枚ほどを歩きつくさなければならないという。美しい風景だけでなく、凍てつく寒さのツンドラ地帯なども旅しなければいけないのだ。

前作をプレイした人にはうれ しいプレゼント。前作からキャ ラクタを呼び出すことも可能な のだ。前作ほどレベル上げも難 しくないし、たいへんではある けど誰でも楽しめるゲームだ。







体マップ、きれい 体マップ、きれい

カオスエンジェルス

■アスキー■☎03-486-8080■5月19日発売予定

媒体	200
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価 格	7.800円
ジャンル	ロールプレイング

敵はかわいい女の子。でも油断は禁物

老人からもらった地図とカギをにぎりしめ、老人にいわれたとおりキミは謎の塔へと冒険の旅に出かけた。この塔の最上階にたどり着いた者は、色と欲のすべてを手に入れることができるという。スケベなことを期待



しつつ塔の中を冒険するのだ。

3D表示のロールプレイング ゲームで、ゲームは、一見まじ めな本格派RPG。塔内は複雑 なダンジョンになっていて、謎 もたくさん用意されている。た だし、塔の中に現れる敵はすべ



○耐が出てきて戦闘開始 敵はみ んな女の子で、戦闘も楽しい

て女の子。そして、この敵を倒すと、そのあとにはお楽しみが ひかえているというのだから、 Hなキミにはたまらない。

さあ、下心たっぷりと塔の最 上階をめざし戦うのだ。



に敵だなんて……

HP: O2O VTL: O3O BGP: OOO PBHP: O1O

実施とこからともなくマモーが関いかかってきた!

-タリティがないと逃げられちゃうのだ女の子を倒すとお楽しみが……。でもバ

お話だけでも いいですか?

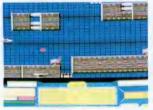
〈ナムコからカーレースというと?〉ナムコからの情報。春休みに行われた松下電器のイベント「MSXスプリングツアー'88」に行った 人ならちょっと知ってるかもしれないけど、ナムコがカーレースゲームを↑本予定しているらしい。ナムコからの話だと、画面が2 分割されているとか、なんとか……。まだ未定なので、どうなるかわからないけどね。

ハイディフォス

■ヘルツ■☎03-371-3012■7月1日発売予定

迫力満点のシューティングを楽しむ

ゲームの舞台となるエリダヌス星系の太陽「夕ウI」で、黒点の異常増殖が観測されていた。エリダヌス星系の惑星「Tiar」では、気象や重力のバランスまでくずれ、危機をむかえていた。黒点異常増殖の対策も実行されたが、その異変に乗じて侵略者



☆横スクロールの激しいシューディングゲームなのだ

の魔の手も……。惑星を襲う侵略者たちを倒し、平和を取りもどすのだ。

というわけで、キミは侵略者 を倒すため勇敢に戦うのだ。ゲームは横スクロールのシューティングゲーム。自機は、戦闘機 や爆撃機、潜航艇など、5タイ



◆背景もこのほか海や大気圏外など変化に富んでいて楽しめる

プ用意されている。ゲーム途中に出てくる補給ベースで、燃料補給、機体の修復、装備の交換などともに乗り換えが可能になっている。舞台も深海から大気圏外まで、バリエーションに富んだゲームが楽しめる。緊迫したストーリーと敵の激しい攻撃で、息つく間もなくつだった。



●目機は全部で5タイプ用意されている。地形によって変更しよう

媒体点対応機種ご2/2+VRAM128K価格7,800円ジャンルシューティング



○ファーラの途中にはいろいろな アイテムが用意されている



●なみいる数、侵略をねらラインへ ダーをけちらして平和を取りもとせ

対応機種

ガンシップ

■マイクロプローズジャパン■☎0423-33-7781■6月発売予定

ヘリコプターを自由自在にあやつる

飛行機のシミュレーションゲームというのは、考えただけでもいくつか頭に浮かぶが、めずらしくヘリコプターのシミュレーションの登場だ。

このソフトがシミュレートし ているのは、マクダネル・ダグ



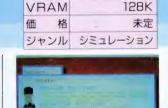
ラスAH-64Aアパッチという 戦闘へリコプター。3D表示の 画面がヘリコプターの動きなど、 リアルに再現してくれる。飛行 機などのシミュレータと大きく ちがうのは、空中でそのまま待 機できる(ホバリング)あたり。



◆キミがあやつるのはヘリコフター なかなかかっこいい

このソフトはヘリコプターの操縦感覚を忠実にシミュレートするとともに、戦闘のシミュレーションでもある。訓練にはじまり、アジア、中東、西ヨーロッパなど、世界へと進出して、あたえられるさまざまな任務を遂行していくのだ。搭載武器の選択や、ダメージ状況を知らせる

画面、コクピットの計器類など、武器の性能からなにまで、実際の軍事データをもとに作られた正真正銘の本格派だ。フライトシミュレータが好きなキミにはたまらない。



MSX 2/2+

●キミにあたえられる任務はたく さんある。世界で活躍するのだ



らてはのホバリングがいい面は3D表示。ヘリコプタ

お話だけでもいいですか?

(T&Eソフトからシューティングだ) T&Eソフトから夏にシューティングゲームが出るという情報が入った。新作発売予定表にもあるけど、その名も「アンデッドライン」。 T&Eソフトの吉川さんがいうには「単なるシューティングゲームではないですよムフフフフフ」と自信ありげなようす。 来月号で画面を載せるという約束になったので待っててね。 吉川さん約束ですよ /

ホワッツマイケル

■マイクロキャビン■☎0593-51-6482■5月21日発売予定

うーん、マイケルがかわいくで……

漫画でも、TVアニメでもお なじみの猫のマイケルが、ゲー ム中のすみずみまで活躍するコ ミカルアドベンチャー。

マイケルが奥さんのポッポと、 最近は猫の誘拐事件が多いなど と話していた直後、マイケルが ちょっと外に出かけている間に、 ポッポが何者かにさらわれてし まったらしい。そして、マイケ ルのポッポ探しがはじまるのだ った……。

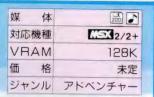
コマンド選択式の楽しいアドベンチャー。原作に忠実なグラフィックも手伝って、主人公のマイケルがとにかくかわいい。 画面の左側には、ほとんどいつ もマイケルの顔(表情)が表示されていて、会話や行動、相手の対応などで、アニメーション処理による豊かな表情が楽しめるというわけだ。このグラフィックがなかなかよくできていて、ついつい本題の「ポッポ探し」のほうがおろそかになりがち。登場人物も、原作を知っている人ならおなじみのキャラクタばかり。ゲームをしながら「ホワッツマイケル」という漫画の世界に入りこんでしまったような錯覚に陥る楽しさだ。

おっと、また本題を忘れかけていた。数々の事件を解決してポッポを探し出すのだ/





●猫の誘拐が多いって? ボッホと お話し中おどろくマイケル(画面左)







○外でもいろいろな事件が起きる でも楽しいから難なくクリア

MSXプログラムコレクション50本 ファンダムライブラリー5

■テクノポリスソフト■☎03-432-4471 ■5月26日発売予定

おなじみのファンダムをたっぷりと

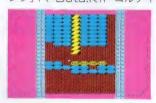
本誌の人気連載コーナー「ファンダム」に掲載された投稿プログラムを、50本まとめて楽しめるファンダムライブラリーの第5弾がディスクで登場。

このシリーズの売りでもある、 リストが見られる、改造ができ るなど、BASICプログラムな



○こんな手頃な | 画面もけっこう楽しく遊べたりするのだ

らではの楽しみ方もたくさん考えられる。しかも投稿プログラムといえども50本ものソフトがいっぺんに楽しめてしまうお得なソフトというわけだ。今回は、ファンダムではもう有名な米屋のチャチャチャ作「激走レーシング」や、Beta.K作「ゴルディ



○Mファン大賞を受賞した「GO
I DIA; プロックくすしみたい

ア」などを収録。「ゴルディア」は 第2回プログラムコンテスト・ Mファン大賞受賞作品というし ろもの。そのほか、1画面タイ プのお手軽ゲームなどたっぷり 楽しめる。

媒 体	200
対応機種	MSX MSX 2/2+
RAM	32K
価 格	4,800円
ジャンル	バラエティ

また、リストにプログラムの 解説もついた同名の本も同時発 売されるので、プログラムの中 身を解析したい人などには、こ ちらもおすすめしたい。改造法 なども載っているぞ。



お話だけでもいいですか?

〈ソフトの発売についておわび〉以前、本誌 '88年11月号のオンセールのコーナーで、ポプコムソフトの『ダ・ビンチ』が発売になったとなっていますがまちがいでした。『ダ・ビンチ』の発売は5月以降になるそうです。すいませんでした。それと、松下の『ワープロカートリッジ』は、正確な発売日は確認できなかったのですが、3月中旬ごろには発売になっているそうです。

726年第74

MSXの画面がなくても

COMING SOON

信長の野望戦国群雄伝

光栄シミュレーションの集大成

「戦国群雄伝」には、2つのシナリオが用意されている。1つは「群雄割拠」。スタート年代1560年。戦国時代の黄金期で、信長はやっと尾張1国を統一したところからはじまる。2つ目は「信長の野望」。スタート年代1582年。信長はすでに中央をおさえ強大な勢力となっている。初心者には前者、慣れた人なら後者をおすすめする。

『全国版』同様、とうぜんゲームの目的は全国統一。ただし舞台となるのは関東より西(関東の一部を含む)の38国となっている。ほかに大きく変わった点



●舞台は関東より西。38か国しかないけど難易度は高くなっている

として、コマンド入力の際の行動力システムがある。今回から 1 人のプレイヤーが 1 度に、回数の制限なく複数のコマンドを実行できるようになっている。ただしコマンドを実行するには、コマンドによって決まった行動力が必要となるため、この行動力の残りが足りなければ実行は不可能となる。

このコマンドも自ら兵士を動かすのでなく、大名ごとに何人かの武将がいて、各武将へ命令するというしくみだ。また、万が一、キミの選んだ大名が死亡することがあっても、領地と家



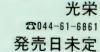
●コマントは武存に命令 武符の 名前の右側が行動力の数値

たった2行の欄外で、 ものすごい人気を勝ち 取った『信長の野望 戦国群雄伝』。今回はスペシャル企画として、 ゲームシステムをPC 88版で紹介/



●HEX戦のときには昼夜の区別が。夜は視界がきかない

臣が残されていれば、「ジンギス カン」のように、手持ちの武将から後継者を選びゲームを続けられる。 ただし、 2回まで。 また「三国志」に見られた人材登用も



媒	体	未定
対応	機種	MSX 2/2+
VR	AM	128K
価	格	未定
ジャ	ンル	シミュレーション



●籠城戦もなかなか楽しい。城を めぐって攻防戦をくりひろげる

取り入れられた。HEX戦も、 昼夜の区別があり、夜は視界が 限られたり(野戦時)、籠城戦も 可能になり、城をめぐる攻防も 楽しめるようになった。

▲の集大成という感じに要素がつまっている
なの集大成という感じに要素がつまっている



無期

特別フォロー

無期延期のソフトたち

とつぜんのフォローであるが、ここ数か月、発売が無期延期になってしまったソフトたちがかなりある。新作発売予定表からはずれてしまったあのソフトはどこにいったのか? ここらで、いっせいにそれらのソフトをまとめてみようと思う。

最近になって、新作発売予定 表からはずれたものだけをざー っと書きだしてみると、●妖怪変紀行(ブレイン・グレイ)●プレイボール2(ソニー)●クレイジークライマー(日本物産)●ガルフォース〜虹の彼方に〜(スキャップトラスト)●スターダストハイスクール(データウエスト)●シャーロックホームズ(パック・イン・ビデオ)●東方見文録(ナツメ)●首都奪回(Z

AP) ●名監督(JDS) ● アメリカンフットボール(ビングソフト) ●東京終末戦争(テクノポリスソフト) ● いつみセンセーション(テクトハウス) ● 水原まさき画集(テクトハウス)と、これだけで13本にものぼっている。以上のソフトは、今のところ発売はまずないようだ。「妖怪変紀行」や「プレイボール2」の発売無期延期はまだ記憶に新しいところで、残念なソフトでもある。

このほかに、発売がおくれて いるソフトもいくつかある。パ ソコンソフトが出なかったり、



発売がおくれるのはあたりまえのようになってきたが、やっぱりユーザーとしては期待を裏切られたようでくやしい。こういうフォローは欄外でこまめに知らせるので注意して見ててね。

COMING SOON



注意// 記号が変わりました。

無印はMSX2/2+のソフトです。 ●はMSX2+専用のソフトです。

- ●はMSX2か2+、●はMSXかMSX2かで機能が切り換わります。
- ●はMSX、MSX2/2+対応です。 上はMSX-MUSIC対応です。

■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日 タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格

10日 上旬 上旬 上旬

26日

30日

下旬

下旬

下旬

下旬

?

8日 ●ディスクステーション初夏号(D)/コンパイル/4,980円I 秘録 首斬り館(□)/BIT2/8,800円☑ KUMIKO(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH!/7,800円 NORIKO(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH!/7,800円 KYOKO(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH!/7,800円 リップスティックADV(D:タケルでのみ販売)/フェアリーテール/6.800円 上旬

●ミッドガルツ(□)/ウルフチーム/12.800円 ☑ 上旬 マイト・アンド・マジック2(口)/スタークラフト/9,800円 上旬 スーパー大戦略(口)/マイクロキャビン/価格未定 12日 韋駄天いかせ男 人生の意味(□)/ファミリーソフト/6,800円 15日 **韋駄天いかせ男** 戦後編(□)/ファミリーソフト/6,800円 15日 カオスエンジェルス(口)/アスキー/7.800円日 19日 パピットショウ(口)/グレイト/4,000円 201 中旬 シュヴァルツシルト(D)/工画堂スタジオ/9,800円☑ 中旬 ポッキー(\Box)/ポニーテールソフト/6.800円 ホワッツマイケル(D)/マイクロキャビン/7.800円▶ 中旬 ファンタジーゾーン I(日)/ポニーキャニオン/5,800円 21日

MSXプログラムコレクション50本ファンダムライブラリー⑤(本) 徳間書店 820円(税こみ) 26日 MSXプログラムコレタションデュステンダムライブラン・ミ(D) は無難度 (お)(中 26日

魂斗羅(日)/コナミ/5,800円

FM音楽館(本)/徳間書店/1,300円(税こみ)

田代まさしのプリンセスがいっぱい(D)/ハル研究所/6,800円 ザ·ゴルフ(D)/パック・イン・ビデオ/6,800円 死体置場で夕食を(□)/テクノポリスソフト/9.800円 ミッドガルツSIDEA(D)/ウルフチーム/8.800円区 テレフォンクラブストーリー(口)/コンピュータブレイン/7.800円 ワークスGT(仮称)(D)/BIT²/価格未定 アンジェラス(D)/エニックス/8,200円ID

88 88 10日

下旬

?

7

7

?

MSX・FAN7月号(本)/徳間書店/390円(税こみ)

- ●ディスクステーション5号(D)/コンパイル/1,980円 めいず君(D)/㈱日本テレネット/5.800円 ファンタジー**I**(□)/ボーステック/9,800円**I** アグニの石(口)/ハミングバード/6,800円
- 下旬 ●プロ野球ファミリースタジアム(R)/ナムコ/7,800円</br> ガルフストリーム(口)/ザイン・ソフト/8.800円 下旬 銀河(口)/システムソフト/価格未定 下旬 T&Eマガジン ディスクスペシャル2(D:タケルでのみ販売)/T&Eソフト/価格未定 ☑ ミッドガルツSIDEB(D)/ウルフチーム/8,800円区 雪の国クルージュ(D)/ザイン・ソフト/8,800円
 - ●ワンダーボーイI(円)/日本デクスタ/7,800円 ガンシップ(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定

発売予定日 タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格

下旬

7

2

ハイディフォス(D)/ヘルツ/7.800円 MSX·FAN8月号(本)/徳間書店/価格未定

●ディスクステーション夏休み号(□)/コンパイル/価格未定 トワイライトゾーン■(D)/グレイト/7,800円 アークティック(R)/ポニーキャニオン/5,800円 ヴァリスI(□)/㈱日本テレネット/8,800円I ビバラスベガス(D)/ハル研究所/6.800円 アンデッド・ライン(D)/T&Eソフト/価格未定D ロードス島戦記(口)/ハミングバード/9.800円

THEプロ野球激突ペナントレース2(日)/コナミ/価格未定

エストランド物語(口)/イーストキューブ/価格未定 ガウディ(D)/ウルフチーム/価格未定 ガールズパラダイス(D)/グレイト/7.800円 信長の野望 戦国群雄伝(媒体未定)/光栄/価格未定

水滸伝(媒体未定)/光栄/価格未定 シャティ(口)/システムサコム/8.800円 白と黒の伝説(仮称)(D)/ソフトスタジオWING/価格未定

ガルフォース 怒濤のカオス(D)/スキャップトラスト/7,800円 ベトナム1968(口)/スキャップトラスト/価格未定 クリムゾン I(D)/スキャップトラスト/価格未定 ローグ・アライアンス(口)/スタークラフト/9,800円

メンバーシップゴルフ(口)/ソニー/7.800円 ゾイド2(R)/東芝EMI/価格未定

センターコート(口)/ナムコ/価格未定日

私鉄沿線殺人事件(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH!/価格未定 内山亜紀の超番外編(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH!/価格未定 制服図館ユーザーコンテストバージョン(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH!/価格未定 蝶類図鑑I(D)/NEW SYSTEM HOUSE OHI/価格未定

テラクレスタ(R)/日本物産/7.800円

シルヴィアーナ(D)/パック・イン・ビデオ/価格未定 エメラルドドラゴン(D)/バショウハウス/価格未定

美少女コントロール(D)/ハード/6,800円

殺しのドレス(D)/フェアリーテール/6.800円

ウルティマI(D)/ポニーキャニオン/7.800円 ウルティマ▼(D)/ポニーキャニオン/価格未定

JIS囲碁学校中級(□)/マイティマイコンシステム/7,800円 棋譜入力&通信対局(口)/マイティマイコンシステム/12.800円

D.C.コネクション(D)/リバーヒルソフト/9.800円込

神の聖都(口)/スタジオパンサー/9,800円

パイレーツ(R)/マイクロプローズジャパン/価格未定 サイレントサービス(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定 まじゃべんちゃー(D)/テクノポリスソフト/6,800円

ときめきセシル(口)/テクノポリスソフト/価格未定

MSXのイベントにミニ4駆が 加わって、最高に盛りあがった 加わって、最高に盛りあがった



開場まえのスタジオアルタ 中央ではミニ4駆コースの調整の点「影中

ここのところ夏、冬、そして今回の春と意欲的に開かれているMSXの全国縦断イベント。編集部の副編Sも、ステージに出演することになり、初日(3月21日)の札幌に徹夜明けの体を押して出かけ、その翌日からミニ4駆にとりつかれてしまった。ただでさえギラギラした目を皿

のようにしながら、買ってきた ミニ4駆を一心不乱に調整して ばかりいる。

今回のイベントの目玉だった ミニ4駆大会の大盛況、大混乱 ぶりをまのあたりにして、流行 に敏感な少年Sは、ミニ4駆に 目覚めてしまったらしい。各会 場で最後におこなわれるMSX





ンバニオンのおねえさんはみんな業人

業界対抗の「ミニ4駆JAPAN・GP」(どんな改造もOKという非公認GP)に出場して優勝するんだいと息まいている。

で、3月26日の東京・新宿スタジオアルタでおこなわれたイベントを取材することにした。 開場の2時間まえに現場を直撃 してみたが、FFB32ページに書いてある事情のためか、思ったより静かなムードだった。

朝8時から開場を待って礼儀 正しくならんでいた神奈川県の 中学2年生に話をきくと、「妖怪 変紀行が出ないってホント?」 なんて逆にきかれてしまった。

10時半の開場と同時に会場はいっぱい。入りきれない人もいたし、ステージは人だかりで盛況だったけど、期待していた混







カピなとはみょうこいつのシワザだのぜなとはみょうここので、ストプレイカ上での5時年~1.5のピアーちがある。ますりよかる上がる「写真のぜなとはみょうこいつのシワザだ

乱がなくてわたしは残念でした。 ちなみに、ミニ4駆JAPA N・GPの結果を発表しておこ なう。 1 位は 1 秒47の記録を持 つゲームアーツ、以下パナソニ ック、T&Eソフト、MSXマ ガジン、ナムコ、エコー企画(イ ベント事務局)、コナミとMファ ンは同率フ位、続いて、コンパ イル、マイクロキャビン、シス テムソフト、ダイイチ(広島会場 のショップ)の順。Mマガに負け たためか、以後、編集部ではミ 二4駆の話題はご法度。副編少 年Sは、現在では、まじめに仕 事に打ちこんでいます。

EDITORIAL WEATHER

春の選抜が閉

幕した。もちろん、激ペナ大会の 話である。この大会を運営するために十字軍スタッフのほぼ全員が 何日も何日も徹夜した。まず782 チームの整理をするだけでもたい へんだった。チーム名、作者名、 住所などをデータベース化したうえで各県ごとにトーナメント表を作り、それに従って700試合以上のゲームを5台のMSXでおこなった。これで十字軍スタッフのほぼ全員が1週間近く徹夜したのだ。選抜チームが戦う全国大会のほうは、全試合をビデオテープに収め、

試合経過をメモしながら1台のMSX2でやったため、丸3日。最近入ったばかりの新人十字軍スタッフが「激ペナの画面を見ていると頭がキリキリ痛んでくる」ため、ほかのゲームで遊んで頭を中和させながら作業を続けていく痛々しい姿が印象的だった。

次号7月号は うっとうしい梅雨のなかでも 6月8日発売!

■PUBLISHER=山下辰巳〈編集〉徳間書店インターメディア株式会社■EDITOR=髙橋成年■EDITOR IN CHIEF=北根紀子■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR=山井教之■SENIOR EDITOR=洗谷隆■EDITORIAL STAFF=加藤久人+上村治彦+永吉敏男■ASSISTANT EDITORS=太田雅季+金子蓮子+川尻淳史+神保邻雄+高田陽+引田伸―十福及雅委+藤本勝己+松村賢司+諸橋康一+渡辺陽子■STAFF PHOTOGRAPHER=浜野忠夫■CONTRIBUTORS=田崇由紀+諏訪由里子+福田英幸+堀川浩司+横川理彦+星野博和〈制作〉■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER=渡部老単■EDITORIAL DESIGNERS=福島ひろみ+今野文恵+柳沼健+小松雅彦+奥川宗津子+福田克徳+荒井智広+佐藤基樹+デザイラ〈金田泰行+柳井孝之〉+鈴木潤+井沢俊二+高田亜季■ILLUSTRATORS=島浦孝全+高木祐一+青柳義郎+しまづ★どんき+中野カンフーノ+野見山つつじ+市川誠+尾台誠+成田保宝■COVER ARTISTS=中野カンフーノ+椿嘉光■COVER PHOTOGRAPHERS=矢藤修三+大嶋一成■FINISH DESIGNERS=あくせす〈村山成金)+㈱ワードボップ〈筒井雅浩・石塚社一・崎山裕子・野ヶ峯千尋・矢沢沙子・佐々木のり子・平間順子・蕪木紀久枝・姫野典子・佐取恵〉■PRINTER=大日和印刷株式会社

AD INDEX

アスキー
ゲームアーツ ······82 コナミ······II8、表3
コナミ118、表3
コンパイル80、81
ソニー表2、3
T & E ソフト ············ 4
電子技術教育協会45
徳間書店75、89
(株)日本テレネット83
東京カルチャーセンター87
BIT ² 78, 79
ボーステック88
ポニーキャニオン86
マイクロキャビン84.85
松下電器産業表4
リバーヒルソフト77
,

⑤徳間書店 1989 本誌掲載の写真、イラスト、フログラムおよび記事の無断転載を禁じます



「僕はクリエイターだ」

警異的なパフォーマンスを誇る実数型BASICコンパイラ「MSXベーしっ君」 がMSX2+対応になって新登場。15~20倍という実行速度はそのままで、 MSX2+の新しいスクリーンモードやスクロール命令をサポート。わかりやす いマニュアルと迷路などのサンプルソフトも付いて、いっそう使いやすくなりました。

「僕はプログラマーだ」

日本語MSX-DOS2は完全に日本語に対応。また、RAMディスクの機能も持 っていて、高速なアクセスができます。さらに、MS-DOSと同じ階層ディレクトリ の機能を持っているので、ワープロの文書などを16ビットのコンピュータとやり 取りすることができます。日本語MSX-DOS2はMSXに新しい環境を提供します。

「僕はネットワーカーだ」

一人でパソコンに向かってもつまらない。パソコン通信を利用すれば、あなたの 世界は広がります。MSX-TERMは高速・高機能そして使いやすい通信ソフト ウェア、XMODEMやTransItによるデータ転送をサポートし、マクロ実行機能 や逆スクロール、簡易エディタ機能などにより、快適なパソコン通信をお手伝いします。

MSXをより使いこなすための

MSXベーしっ君ぶらす

価値。.000円(返打400円) ■ROMカードリッジ+3.5インチIDDフロッピーディスク!枚(20D のディスタ装置でも読み書き可能) ■マニュアルー式■ MS31. ■MSXペーしっ考ぶらずはMSX-BASICと比べて文法上の制限及び相違点があります。既在のBASICフロ になる場合があります。





MSXのための新しい環境を提供する

■128KバイトRAM内蔵ROMカートリッジ+3.5インチIDDフロッ ピーディスク2枚 (2DDのディスク装置でも読み書き可能) ■マニュアルー式 ■ 伾ဩ2

日本語MSX DOS2 価格24.800円(送料1,000円)

■ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスグ2枚(2DD のディスク装置でも読み書き可能)■マニュアルー式■RAM128 Kバイト以上搭載の配置2専用、対応機種(ソニーHB-F900、日



コミュニケーションの世界を広げる

MSX-TERM

価格12.800円(送料1,000円)
■3.5インチ1DDフロッピーディスク!枚(2DDのディスク装置でも
読み書き可能)■マニュアルー式■ ご32■日本語MSX-DOS ー式■ 【三】2■日本語MSX-DOS パソコン通信をする場合には、MSX デムカートリッジ、もしくはRS-232C





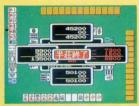
- ■MS-DOSは米国マイクロソフト社の商標です。 MSX、MSX-DOS、日本語MSX-DOS2、MSXベーしっ君ぶらす、MSX-TERMはアスキーの商標です。 DOS2対応のMSX-DOS TOOLS、MSX-S BUG、MSX-Cver.しなど順次開発は
- ■カタログ送呈:住所・氏名・年齢・豪葉・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部 FAN 係までハガキでお申し込みください。〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル㈱アスキー営業本部TEL (03)486-8080 株式会社アスキー



© KONAMI 1989

マージャンはみんなでやろからオモシにん!! コナミの本格顔合わせ麻雀ゲーム 「牌の魔術師」大好評白熱中!





イチコロ三昧してしまった 噂の「ペンギン雀士」

チンイツ、ホンイツば かりで根っから単純



「牌の魔術師」はこんなに素敵な新機能。

騎士代表 ポポロン 強く、賢く手強い 雀士。毎回毎回 手が読めない。

変態代表 シモン ムチ打って強気の 麻雀。しぶとく、お

盗人代表 ゴエモン タンヤオ狙ってメン ゼン勝負。字牌、



ひたすら暗くベン チャン、カンチャン 待っている。

悪人代表 ヴェノム 意外に正統派。リ ーチがかかると振 込まない。

女性代表 アフロディーテ 手は安くすぐ鳴く くせにドラがからむ;

メンゼン狙ってテ ンパイ即リーチ。 待ち判断なし。



表情豊かなユニーク雀士で 勝負一発盛り上がる。 シモン、ゴエモン、ポポロン、モアイなど 人気のキャラがお相手します。

ポンノと飛び出す、 驚き肉弾音声出力機能。 キャラクターそれぞれの肉声が入って、 臨場感たっぷりに賑やかいのです。

人工知能で性格わるいぜ、 の、本格麻雀。

思考ルーチンも採用して対戦するたび 強くなる相手に、勝負は燃えてしまう。

カモる相手を選べるぞと、 対戦相手選択機能。

雀卓を囲む仲間を8人?の中から自由 に連れてきてください。

わたしが雀士をつくるのよと、 性格設定機能つき。

対戦各キャラの非常にイイ性格をちょ ちょちょいっと、いじってしまおう。

まだまだ、あるある、ウレシイ機能。

隅々まで見やすく画面補正機能/10種 のルール有無設定可能/初心者に親切 丁寧、HELP機能/4つのBGMを選曲 可能/新10倍カートリッジに対応

MSX2対応 ROMカートリッジ(VRAM128K) 5.800円 好評発売中







